The Elder Scrolls IV

OBLIVION

Bethesda SOFTWORKS
a ZeniMax Media company

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:

Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:

Weitergehende Informationen fi nden Sie auf: http://www.pegi.info und pegionline.eu

INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG ZU OBLIVION, INSTALLATION 2
HAUPTMENÜ 3
SPIELSTEUERUNG 4
DER SPIELBILDSCHIRM 5
KOMPASS UND AKTIVIERUNGSSYMBOLE 6
TAGEBUCH UND STATISTIKMENÜ 7
STATISTIKMENÜ 8
INVENTARMENÜ 10
MAGIEMENÜ 12
KARTEN UND MISSIONEN 14
RASSEN 16
ATTRIBUTE 18
ABGELEITETE ATTRIBUTE 19
FERTIGKEITEN, MEISTERUNGSSTUFEN UND FERTIGKEITSVERGÜNSTIGUNGEN 20
KAMPFFERTIGKEITEN 20
MAGIEFERTIGKEITEN 22
DIEBESFERTIGKEITEN 24
KLASSEN 26
VERBESSERN IHRER FERTIGKEITEN UND AUFSTEIGEN ZUR NÄCHSTEN STUFE 27
KAMPFKÜNSTE 28
MAGISCHE KÜNSTE 30
MAGISCHE GEGENSTÄNDE 36
ALCHEMIE 37
BESCHWÖRUNG UND VERZAUBERUNG 38
DIEBESKÜNSTE 40
SCHLÖSSER KNACKEN 41
SCHULD UND SÜHNE 42
DIALOG 43
HANDELN & FEILSCHEN 44
ÜBERREDUNG 45
PFERDE, HÄUSER, BÜCHER, BEHÄLTER 46
OPTIONEN & EINSTELLUNGEN 47
GARANTIEBEDINGUNGEN 49
TECHNISCHER SUPPORTUND KUNDENDIENST 49

Einführung zu Oblivion

Bei Elder Scrolls haben wir immer das Ziel, ein Spiel zu schaffen, das unbegrenzte Möglichkeiten bietet. Ein Spiel, in dem Sie sein und tun können, was immer Sie wollen. „Lebe ein anderes Leben, in einer anderen Welt" ist unser Motto, und genau das sollen Sie tun, wenn es nach uns geht.

Also, wenn es Ihnen gefällt, herumzuwandern und zu erforschen, dann sollten Sie dies tun. Wenn Sie einfach die Hauptmission erfüllen und das Gefühl haben wollen, das Spiel „beendet" zu haben, dann ist das auch in Ordnung. Die meisten von Ihnen werden sich etwas irgendwo in der Mitte zwischen diesen beiden Möglichkeiten wünschen, und glücklicherweise gibt es bei der Erfüllung der Hauptmission eine Menge zu durchwandern und zu erforschen.

Es gibt vier Gilden, denen Sie beitreten können, jede mit ihrer eigenen Geschichte und ihren eigenen Vorteilen, und Sie können in jeder bis zur Spitze aufsteigen. Also, ob Sie nun ein Fan des Diebstahls, der Zauberei, des Mordens oder Kämpfens (oder auch aller vier) sind – es gibt eine Gruppe genau für Sie. Ansonsten wäre da auch noch die Arena, in der Sie Wetten über die Kämpfe eingehen oder selbst ein Kämpfer werden und um persönlichen Ruhm und Ehre kämpfen können.

Und natürlich scheint in Oblivion jeder zu irgendeinem Zeitpunkt Hilfe zu brauchen. Reden Sie mit den Leuten, finden Sie heraus, was in ihrem Leben so vor sich geht. Vielleicht brauchen sie Ihre Hilfe oder kennen jemanden, der es tut. Oder, wenn Ihnen der Sinn nach noch weniger Struktur steht, machen Sie sich auf in die Wildnis, und schauen Sie, welche Orte Sie entdecken können. Oblivion ist angefüllt mit allen möglichen Ruinen, Schreinen, Kerkern, Höhlen, Lagern, Verstecken und Festungen, die ihre eigene Geschichte, mächtige Artefakte oder auch nur Kreaturen haben, die ihre Schätze hüten.

Und genau so, wie Sie überall hingehen und alles tun können, was Sie wollen, können Sie auch jede Figur sein, die Ihnen in den Sinn kommt. Im ersten Teil des Spiels haben Sie die Gelegenheit, verschiedene Arten von Waffen, Rüstungen und Zaubern auszuprobieren. Experimentieren Sie mit unterschiedlichen Spielstilen …versuchen Sie sich am Schlösserknacken und Schleichen oder an Zaubern und Schriftrollen oder am Töten mit verschiedenen Waffen.

Wenn Sie alles ausprobiert haben, schlagen wir Ihnen eine Figur vor, deren Rolle Ihnen eventuell gefallen könnte, wobei wir davon ausgehen, wie Sie das Spiel bisher gespielt haben. Sie können diesen Vorschlag annehmen, eine andere Klasse von der Liste wählen oder Ihre eigene Figur erstellen mit Ihrer persönlichen Mischung von Spezialitäten und Fähigkeiten. Die Möglichkeiten sind buchstäblich endlos.

Machen Sie sich beim ersten Mal nicht zu viele Gedanken über die Entscheidungen, die Sie bezüglich Rasse, Sternzeichen oder Klasse treffen müssen. Denn bevor Sie sich in die weite Welt aufmachen, geben wir Ihnen die Möglichkeit, andere Entscheidungen zu treffen. Sie können jederzeit alles ändern, was Sie wollen, vom Namen über die Frisur bis hin zu Ihren wichtigsten Fertigkeiten.

Danach liegt es in Ihrer Hand. Finden Sie Ihren eigenen Weg, und folgen Sie ihm, wo immer er auch hinführen mag. Vielen Dank, dass Sie sich mit uns in dieses Abenteuer aufmachen. Wir hoffen, dass Ihre Zeit mit dem Spiel ebenso lohnend ist, wie es die unsere war.

- Das Oblivion Team

Installation des Spiels

Das Spiel installieren und starten

Um Oblivion zu installieren, legen Sie einfach Disk 1 ein und führen die Setup.exe-Datei aus, falls das Programm nicht automatisch startet. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Um Knights of the Nine und Shivering Isles zu installieren, legen Sie Disk 2 ein und verfahren auf dieselbe Weise. Ist die Installation beendet, dann entfernen Sie Disk 2 und legen Disk 1 ein. Starten Sie Oblivion vom Windows-Startmenü aus oder doppelklicken Sie das Symbol auf Ihrem Desktop.

Shivering Isles und Knights of the Nine starten

Shivering Isles bereichert ein neu begonnenes oder bestehendes Oblivion-Abenteuer um zusätzliche Inhalte, die nach einem Tag Spielzeit verfügbar werden (nutzen Sie einfach die Schlafen-Option, um 24 Stunden im Spiel vergehen zu lassen). Nach einem Tag im Spiel erhalten Sie eine Quest-Nachricht mit Informationen über den Zugang zu den Shivering Isles ("Eine Tür in der Bucht von Niben"). Wenn Sie ein neues Spiel beginnen, dann müssen Sie erst die Charaktererschaffung verlassen, bevor ein Tag vergehen kann. Haben Sie die Nachricht erhalten, wird Ihrem Tagebuch ein Quest-Pfeil hinzugefügt, dem Sie folgen müssen, um in den Genuss von Shivering Isles zu kommen.

Um Knights of the Nine erleben zu können, müssen Sie zunächst die Kapelle in Anvil besuchen, vor der Sie mit dem Prophet reden, um Ihre erste Quest zu erhalten.

Hauptmenü

Spielen

Spielt das Spiel.

Datendateien

Hier können Sie wählen, mit welchen Plugins Sie spielen. Elder Scrolls-Plugins (oder esp-Dateien), die der Welt von Oblivion neuen Inhalt hinzufügen, werden mit Hilfe des The Elder Scrolls Construction Set erstellt und können vom Internet heruntergeladen oder von Ihnen selbst gestaltet werden.

Doppelklicken Sie auf die Dateien, um sie zu markieren oder die Markierung aufzuheben. Sie können hier außerdem Ihre gespeicherten Spieldaten (ess-Dateien) einsehen sowie welche Plugins benutzt wurden, als das Spiel gespeichert wurde. Durch Doppelklicken auf ein gespeichertes Spiel können Sie automatisch alle benötigten Plugins wählen.

Plugins stellen vorübergehende Änderungen an Ihrem Spiel dar. Wenn Sie sich irgendwann entscheiden, ein gespeichertes Spiel ohne ein zuvor benutztes Plugin zu laden, werden alle Änderungen, die von diesem Plugin erstellt worden sind, gelöscht. Plugins funktionieren mit neuen sowie vorhandenen Spielen.

Optionen

Mit dieser Schaltfläche können Sie besondere Grafikoptionen wählen, z.B. welche Grafikkarte Sie benutzen, die Grafikauflösung und die Bildschirmgröße.

ElderScrolls.com

Wählen Sie dies, um www.elderscrolls.com zu besuchen und zu sehen, was es Neues gibt, oder sich der Gemeinschaft anzuschließen.

Technischer Support

Öffnet das Fenster für den Technischen Support, das verschiedene Diagnosesysteme auf Ihrem System anzeigt. Falls Sie den Technischen Support anrufen müssen, können die Mitarbeiter diese Daten benutzen, um Ihnen zu helfen.

Deinstallation

Diese Option lässt Sie die Oblivion-Installation entfernen oder modifizieren. Falls Oblivion nicht installiert ist, können Sie das The Elder Scrolls Construction Set nicht verwenden.

Beenden

Beendet das Spiel.

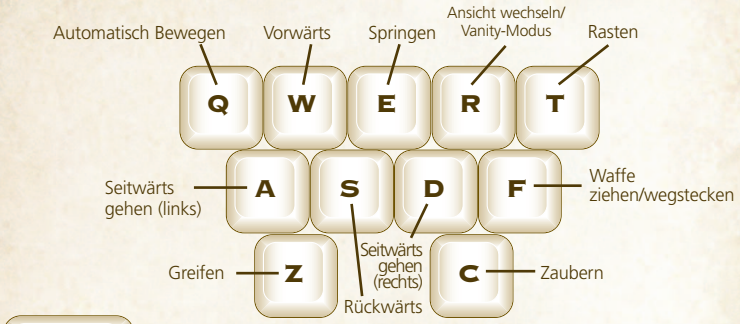
Hauptmenü

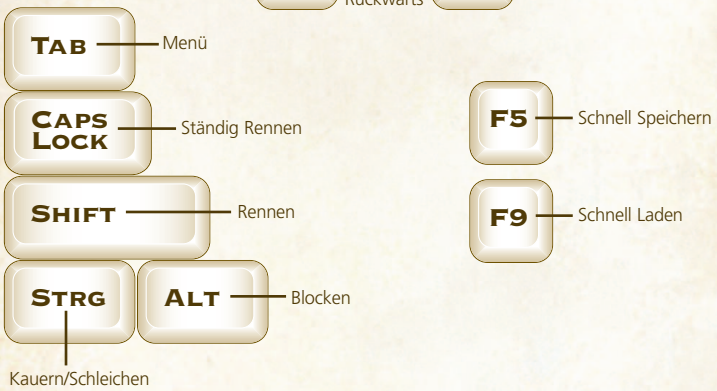
- **Fortfahren** – Setzen Sie das Spiel von der letzten Speicherung fort.
- **Neu** – Beginnt ein neues Oblivion-Spiel.
- **Laden** – Lässt Sie ein zuvor gespeichertes Spiel spielen.
- **Optionen** – Bringt Sie zum Optionsmenü, mit dessen Hilfe Sie Grafiken, Sound, Steuerung und Einstellungen festlegen können. Siehe S. 47.
- **Credits** – Schauen Sie sich das Team an, das Ihnen Oblivion beschert hat.
- **Beenden** – Beendet das Spiel

Während des Spiels stehen diese zusätzlichen Optionen zur Verfügung:

- **Abbrechen** – Während eines Spiels können Sie mit „Abbrechen" zum Start-Bildschirm zurückkehren.
- **Zurück** – Bringt Sie zu Ihrem aktuellen Spiel zurück.
- **Speichern** – Lässt Sie Ihr aktuelles Spiel speichern.

Spielsteuerung





Der Spielbildschirm

Lebensenergie
Zeigt, wie viel Schaden Sie aushalten können. Schlaf, Tränke oder Zauber können Ihre Lebensenergie wiederherstellen.

Magie
Zauber zu wirken verzehrt Magie. Magie bildet sich neu, ausgehend von Ihrer Willenskraft. Schlaf, Tränke oder Zauber können Ihre Magie ebenfalls wiederherstellen.

Ausdauer
Ausdauer zeigt Ihnen, wie erschöpft Sie sind. Geringe Ausdauer beeinträchtigt Ihre Schlagkräftigkeit, besonders bei Nahkampfangriffen. Ausdauer kehrt schneller zurück, wenn Sie gehen statt zu rennen.

Waffe
Ihre aktive Waffe.

Pfeile
Anzahl der Pfeile, mit denen Sie ausgerüstet sind.

Magie
Ihr aktiver Zauber.

Zaubereffekt
Alle vorübergehenden Zauber, die auf Sie einwirken.

Lebensenergie des Ziels
Zeigt die Lebensenergie Ihres Ziels.

Name des Ziels
Name des markierten Gegenstands oder der markierten Figur.

Fadenkreuz
Hilft Ihnen, Gegenstände und Figuren anzuvisieren. Einzelheiten auf der nächsten Seite.

Kompass
Zeigt Richtung, Orte und Markierungen. Einzelheiten auf der nächsten Seite.

Nächste Stufe
Zeigt an, dass Sie in einem Bett schlafen können, um zur nächsten Stufe aufzusteigen.

Compass and Activation Icons

Symbole auf dem Kompass markieren interessante Orte in der Nähe (wie Verliese, Städte oder Schenken), und Missionsziel-Markierungen zeigen die Richtung an, in der sich Ihr aktives Missionsziel befindet.

Zielmarkierungen

Ein roter Pfeil bedeutet, dass Sie eine Tür oder ein Portal passieren müssen, um Ihr Ziel zu erreichen.

Ein grüner Pfeil bedeutet, dass Sie sich bereits ungefähr am gleichen Ort wie Ihr Ziel befinden.

Einen blauen Pfeil können Sie selbst auf Ihre Orts- oder Weltkarte setzen. Siehe S. 14.

Interessante Örtlichkeiten:

- Lager
- Elfen-Ruine
- Oblivion-Tor
- Höhle
- Festungsruine
- Siedlung
- Stadt
- Mine
- Taverne/Stall
- Daedra-Schrein
- Grenzstein

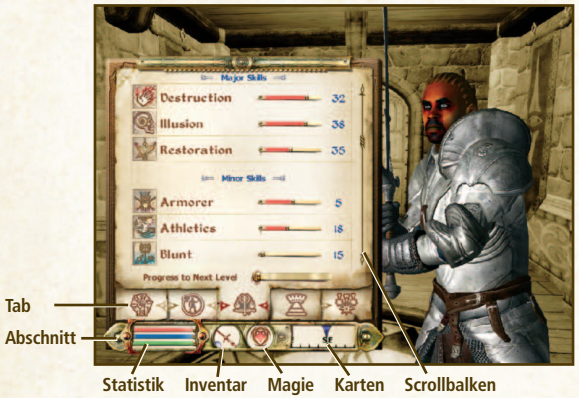
Fadenkreuz

Hilft Ihnen, Gegenstände und Figuren anzuvisieren. Das Fadenkreuz verändert sich automatisch, je nach der Aktivität der ***Leertaste***.

- Bedeutet, dass Sie sich im Schleich-Modus befinden. Einzelheiten siehe Seite 40.
- Treten Sie ein, oder öffnen Sie eine Tür.
- Reiten Sie das gewählte Pferd. Mit einem ***Linksklick*** steigen Sie ab.
- Nehmen Sie den Gegenstand auf und fügen ihn Ihrem Inventar hinzu.
- Eine verschlossene Tür. Der Schwierigkeitsgrad des Schlosses wird in der Ecke unten rechts angezeigt.
- Nehmen Sie auf dem Gegenstand Platz. Mit einem ***Linksklick*** stehen Sie auf.
- Aktivieren Sie den Gegenstand.
- Schlafen Sie in diesem Bett.
- Lesen Sie den Gegenstand.
- Öffnen Sie den Behälter.
- Reden Sie mit dieser Figur.
- Eine wichtige Figur, die eine bedeutende Rolle bei Missionen spielt und nicht getötet werden kann.
- Saugen Sie Blut von einer schlafenden Person. Nur Vampiren möglich.

Ein rotes Symbol bedeutet immer, dass Sie ein Verbrechen begehen, wenn Sie diese Aktion durchführen.

Tagebuch und Statistikmenü



Ihr Tagebuch besitzt vier Hauptabschnitte: Statistik, Inventar, Magie und Karten.

Tabulatortaste
Tagebuch-Modus aktivieren/beenden.

Klicken der linken Maustaste
Wählen Sie Tabs oder Abschnitte im Tagebuch.

Pfeile Oben/Unten, Mausrad oder Click&Drag-Bildlaufleiste
Scrollen Sie nach oben/unten durch Listen.

Linke Maustaste gedrückt halten und Maus bewegen
Drehen/zoomen Sie Ihre Figur, um sie zu betrachten.

Statistikmenü

Das Statistikmenü besitzt fünf Tabs, von links nach rechts: Figur, Attribute, Fertigkeiten, Fraktionen und Leistungen.

Figur
Grundlegende Informationen zu Ihrer Figur.

Attribute
Informationen zu Ihren acht Attributen.

Fertigkeiten
Informationen zu Ihren 21 Fertigkeiten. Zu weiteren Einzelheiten siehe nächste Seite.

Fraktionen
Zeigt die Fraktionen, zu denen Sie gehören, und Ihren augenblicklichen Rang darin.

Leistungen
Listet Ihre zahlreichen Leistungen auf.

Fertigkeits-Tab
Sie haben sieben Hauptfertigkeiten und 14 Nebenfertigkeiten. Unter jeder Fertigkeit befindet sich eine Leiste, die (in Rot) anzeigt, wie nahe Sie einer Erhöhung dieser Fertigkeit gekommen sind. Je mehr Sie diese Fertigkeit benutzen, desto schneller erhöht sie sich.

Hauptfertigkeiten
Die Fertigkeiten, die Ihre Figur charakterisieren. Sie müssen jede Kombination Ihrer Hauptfertigkeiten um insgesamt 10 Punkte erhöhen, um Ihre Figur die nächste Stufe erreichen zu lassen.

Nebenfertigkeiten
Eine Erhöhung dieser Fertigkeiten lässt Sie besser darin werden, hilft Ihnen jedoch nicht weiter zur nächsten Stufe.

Fertigkeitsfortschrittsleiste
Verfolgt, wie nahe Sie der Erhöhung dieser Fertigkeit gekommen sind.

Positiver Fertigkeitsmodifikator
Werte in Grün werden augenblicklich durch positive Zauber, Fähigkeiten, Kräfte oder andere Effekte modifiziert.

Negativer Fertigkeitsmodifikator
Werte in Rot werden augenblicklich durch negative Zaubereffekte, Krankheiten oder andere Effekte modifiziert.

Stufenfortschrittsleiste
Zeigt an, wie nahe Sie der Erhöhung der Stufe Ihrer Figur gekommen sind. Siehe S. 27 zum Thema „Aufstieg zur nächsten Stufe".

Inventarmenü

Das Inventarmenü besitzt fünf Tabs, von links nach rechts: Alle Gegenstände, Waffen, Rüstung, Alchemie, Verschiedenes.

Alle Gegenstände
Diese Liste umfasst alles in Ihrem Inventar.

Waffen
Zeigt ausschließlich die Waffen in Ihrem Inventar an.

Rüstung
Zeigt ausschließlich die Rüstungs- und Kleidungsgegenstände in Ihrem Inventar an.

Alchemie
Dies ist eine Liste aller Tränke, alchemistischer Apparate, Nahrungsmittel und alchemistischer Zutaten.

Verschiedenes
Diese Liste zeigt verschiedene Gegenstände an, darunter Bücher, Notizen, Edelsteine, Schlüssel, Fackeln, Dietriche, Zaubersteine und anderes.

Linksklick – Mit dem gewählten Gegenstand ausrüsten oder ihn benutzen.
Umschalttaste + Linksklick – Gewählten Gegenstand ablegen.
Maustaste klicken und gedrückt halten – Gewählten Gegenstand im Greif-Modus ablegen.

Hotkeys
Im Inventarmenü belegen Sie Hotkeys, indem Sie eine der ***Tasten 1 - 8*** gedrückt halten und gleichzeitig mit der linken Maustaste auf die Waffe, Rüstung, den Zauber oder Gegenstand klicken, die/den Sie dieser Taste zuteilen möchten. Denken Sie daran, dass Sie immer noch die Menüs ändern können, wenn die Hotkeys geöffnet sind, und der Gegenstand wird zugeteilt, wenn Sie die linke Maustaste klicken.

Während des Spiels benutzen Sie die ***Tasten 1 - 8,*** um einen Ihrer acht Gegenstände per Hotkey zu wählen.

Ausrüsten (rechte Hand/linke Hand)
Sie rüsten sich mit Waffen für die rechte, Schilden und Fackeln für die linke Hand aus. Sie können sich mit keiner Waffe für die linke Hand ausrüsten, und Sie können immer jeweils nur eine zweihändige Waffe schwingen. Schilde und Fackeln haben jeweils einen eigenen Platz, können jedoch nicht gleichzeitig mit zweihändigen Waffen wie Claymores, Kriegshämmern, Bögen und Magierstäben benutzt werden, auch wenn der Platz ausgerüstet ist. Wenn Sie Ihre Waffe wegstecken, werden Sie immer mit einer Fackel ausgerüstet. Daher ist das Drücken der ***F-Taste*** eine gute Methode, zwischen Ihrer Waffe und der Fackel umzuschalten.

Benutzung der Inventarmenüs
Bestimmte Symbole und Anzeigen erscheinen auf einem oder mehreren Inventarmenüs. Sie können diese auch wählen, um Ihre Gegenstände nach Wert zu ordnen. Wenn Sie das Symbol erneut wählen, wird die Liste in aufsteigender oder absteigender Reihenfolge geordnet.

- Der Grundwert eines Gegenstands in Gold.
- Das Gewicht eines Gegenstands.
- Wie viel Schaden eine Waffe für Sie anrichtet.
- Wie viel Rüstungsschutz Ihnen dieser Gegenstand bietet. Siehe S. 29.
- Qualität des Gegenstands.
- Die Energie eines Gegenstands auf einer Skala von 0 bis 100, wobei 100 bedeutet, dass der Gegenstand im Bestzustand ist, und 0, dass der Gegenstand zerbrochen und nutzlos ist.

198/200 Ihre augenblickliche Belastung im Vergleich zu Ihrer Höchstbelastung. Wenn Sie zu viel tragen, sind Sie überbelastet und können sich nicht bewegen, bis Sie einige Gegenstände ablegen, um Ihre Belastung zu reduzieren.

16 Die kombinierten Effekte Ihrer physischen und magischen Rüstung. Je höher die Zahl, desto besser. Siehe S. 29.

31 Zeigt Ihnen, wie viel Gold Sie besitzen.

Inventargegenstände
Gegenstände im Inventar werden durch ein Symbol zur linken Seite des Gegenstands dargestellt. Eine Zahl bezeichnet eine Gruppe von mehreren Gegenständen. Außerdem können eines oder mehrere der folgenden Symbole auf dem Gegenstandssymbol erscheinen:

- Bedeutet einen magischen Gegenstand.
- Bedeutet eine vergiftete Waffe.
- Bedeutet einen gestohlenen Gegenstand.
- Bedeutet, dass der Gegenstand zerbrochen und nutzlos ist, bis er repariert wird.

Magiemenü

Symbol des Zauberspruchs

Name des Zauberspruchs

Magiekosten

Alle Magie | Zielmagie | Berührungsmagie | Selbstmagie | Aktive Effekte

Das erfolgreiche Wirken von Zaubern verbessert Ihre Fertigkeit in der Schule dieser Magie. Sie können von verschiedenen Leuten in der Welt, neue Zauber kaufen. Das Magiemenü besitzt fünf Tabs, von links nach rechts: Alle Magie Zielmagie, Berührungsmagie, Selbstmagie und aktive Effekte.

Alle Magie
All Ihre Zauber, Kräfte und anderen magischen Effekte.

Ziel
Alle Magie, die es erfordert, ein Ziel auf Distanz zu treffen.

Berührung
Alle Magie, die es erfordert, ein Ziel zu berühren.

Selbst
Alle Magie, die Sie auf sich selbst ausüben.

Aktiv
Alle Zauber, Fähigkeiten, Kräfte und Magie, die augenblicklich Einfluss auf Sie ausüben.

Zaubersymbol
Der magische Effekt des Zaubers.

Zaubername
Name des gewählten Zaubers.

Magiekosten
Angezeigt durch das Blitzsymbol . Diese Spalte zeigt die Magiekosten für das Wirken dieses Zaubers. Diese hängen von Ihrer Fertigkeit in der Schule der Magie ab.

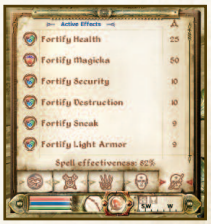
Wenn Sie zum aufgelisteten Zauber wechseln, wird mehr über ihn angezeigt.

- **Magische Effekte** – Alle Effekte, die dieser Zauber hat (z. B. Blitzschaden). Wenn ein Zauber mehr als einen Effekt hat, wird der stärkste benutzt, um die Magieschule zu bestimmen.
- **Magieschule** – Name der Schule der Magie, unter deren Autorität die Verwendung dieses Zaubers steht (z. B. Zerstörung). Das erfolgreiche Anwenden dieses Zaubers hilft, diese Fertigkeit zu verbessern.
- **Stärke** – Hinweis auf die Stärke des Zaubereffekts (z. B. 70 Pkte).
- **Dauer** – Wie lange der Zauber wirkt (z. B. 10 Sek. lang).
- **Reichweite** – Zauber können auf drei verschiedene Weisen ausgeübt werden:
  - **Berührung** – Der Zauber wirkt, wenn man das Ziel berührt (d.h. bei Kontakt).
  - **Ziel** – Ein Zaubereffekt mit bestimmter Reichweite, der aus der Entfernung bewirkt werden kann (d.h. gezielt).
  - **Selbst** – Ein Zauber, der sich automatisch auf denjenigen auswirkt, der ihn benutzt (d.h. auf sich selbst).
- **Bereich** – Der Radius eines Zaubereffekts, gemessen in Fuß (z. B. 20 ft).

Zaubereffekt
Das Tragen von Rüstung verringert die Effekte Ihrer Zauber. Um den Effekt Ihrer Zauber zu erhöhen, tragen Sie entweder weniger Rüstung, oder erhöhen Sie die entsprechende Rüstungsfertigkeit (leicht oder schwer). Ein geringer Zaubereffekt reduziert die Stärke und die Dauer Ihrer Zauber.

Tab „Aktive Effekte"
Alle Zauber, Fähigkeiten, Kräfte und anderen magischen Effekte, die augenblicklich Ihre Figur beeinflussen. Dazu gehören die immer aktiven Sternzeichen-Fähigkeiten, Kräfte und Krankheiten.

 Das kombinierte Ausmaß aller Magie, die dieser Effekt auf Sie ausübt.



Rassenfähigkeiten
Angeborene Fähigkeiten, die niemals bewusst angewendet werden müssen und immer aktiv sind.

Spezielle Kräfte
Viele Rassen und Sternzeichen besitzen außerdem spezielle Kräfte, die einmal am Tag benutzt werden können, aber genau wie Zauber vorbereitet und bewirkt werden müssen. Diese Kräfte sind keiner Magieschule zugeordnet, daher verbessert ihre Benutzung nicht Ihre Fertigkeiten.

Geringere Kräfte
Diese sind den speziellen Kräften ähnlich, doch weniger schlagkräftig und können mehr als einmal am Tag benutzt werden.

Krankheiten
Obwohl es sich nicht eigentlich um Magie handelt, sind die Effekte von Krankheiten ähnlich denen von magischen Flüchen. Sie können in Kapellen in Städten oder in Wegschreinen in der Wildnis geheilt werden oder indem Sie einen Zauber oder Trank zum „Krankheit heilen" benutzen.

Karten und Missionen

Der Kartenabschnitt hat fünf Tabs, von links nach rechts: Ortskarte, Weltkarte, Aktive Mission, Aktuelle Missionen und Abgeschlossene Missionen.

Ortskarte

Diese zeigt Ihnen Ihre unmittelbare Umgebung. Symbole, über die Sie rollen, zeigen Informationen zu Türen und wohin sie führen, und Missionsziele zeigen die Ziele Ihrer Mission.

Linksklick – Schnelles Reisen (wenn ein bekannter Ort markiert wird)
Umschalttaste und Linksklick – Platzieren Sie Ihre eigene Markierung auf der Karte.
Linke Maustaste klicken und gedrückt halten – Rollen Sie die Karte ab.

Weltkarte

Zeigt eine Karte von Cyrodiil.

Ihre Position: Der goldene Pfeil zeigt Ihre Position auf der Karte.

Missionsziel: Das Missionsziel ist ein roter oder grüner Pfeil auf der Weltkarte. Das Missionsziel wird immer durch Ihre Aktive Mission bestimmt. Um eine Mission zu aktivieren, wählen Sie diese von der Liste im Tab Ihrer Aktuellen Mission. Siehe nächste Seite.

Ihr Ziel: Der blaue Pfeil. Sie können ihn platzieren, bewegen oder entfernen, indem Sie mit der linken Maustaste auf die Karte klicken.

Entdeckter Ort: Dunkle Markierungen können für schnelle Reisen gewählt werden. Sie können aus Innenräumen oder im Gefecht nicht schnell reisen. Wenn Sie schnell reisen, bewegt sich die Zeit vorwärts entsprechend der Zeitdauer, die Sie auf normalem Wege gebraucht hätten. Wenn Sie ein Pferd besitzen, reist dieses schnell mit Ihnen. Bei Reisen in Städte wird Ihr Pferd im nächsten Stall untergebracht.

Bekannter Ort: Helle Markierungen sind Ihnen bekannt, doch Sie können nicht schnell zu ihnen reisen, bis Sie diese selbst entdeckt haben.

Active Quest
Last Seed 31, 36433 4:11 pm
Map
Skingrad Recommendation
I need to go to Bleak Flats Cave and find Erthor.
Skingrad Recommendation
I have been told Erthor was last seen at Bleak Flats Cave, west of Skingrad. I should remind Adrienne of this.
Skingrad Recommendation
In order to get a recommendation from Adrienne Berene, I need to find Erthor and return him to the Skingrad Mages

Aktive Mission

Hier werden Einträge für Ihre aktive Mission angezeigt. Wählen Sie eine Mission im Tab Aktuelle Missionen, um sie zu Ihrer Aktiven Mission zu machen. Die Missionsziele auf den Karten und dem Kompass (S. 6) sind die Missionsziele für Ihre Aktive Mission. Mit Linksklick und Ziehen können Sie die Position Ihres Missionsziels auf der Weltkarte sehen.

Aktuelle Missionen

Dieses Tab zeigt Einträge für all Ihre Missionen, die Sie noch nicht abgeschlossen haben. Wählen Sie eine Mission, um sie zu Ihrer Aktiven Mission zu machen.

Abgeschlossene Missionen

Listet alle Missionen, die Sie abgeschlossen haben. Wählen Sie einen Eintrag, um alle Einträge für diese Missionen anzuzeigen.

Missionen und Missionsziele

Wenn eine Mission aktiv ist, werden auf dem Kompass (siehe S. 6) und Ihrer Orts- und Weltkarte (siehe vorherige Seite) Missionspfeile angezeigt. Sie können diese Markierungen benutzen, um sich zum nächsten Schritt auf dem Weg zum Abschluss Ihrer aktiven Mission leiten zu lassen. Auf der Weltkarte bezeichnen Missionsziele den ungefähren Ort Ihres nächsten Ziels. Auf der Ortskarte bezeichnet das Missionsziel den Ort des nächsten Ziels oder die Tür, die Sie passieren müssen, um diesen Ort zu erreichen.

Hinweis: Nicht jede Mission liefert Missionsziele. Bei manchen Missionen müssen Sie den Ort Ihres Ziels selbst entdecken.

Rassen

Wenn Sie Oblivion zu spielen beginnen, müssen Sie einen Namen und eine Rasse wählen. Sie können unter 10 Rassen wählen, denen man im Allgemeinen in Cyrodiil begegnet.

Argonier

Diese reptilienartige Rasse, die hervorragend an das Leben in den tückischen Sümpfen ihres Heimatlandes angepasst ist, hat eine natürliche Resistenz gegen Krankheiten und Gifte entwickelt. Argonier können unter Wasser atmen und sind talentiert im Schlösserknacken.

Fertigkeitsboni
Alchemie +5, Athletik +10, Schwertkampf +5, Nahkampf +5, Illusion +5, Mystik +5, Sicherheit +10.

Spezielle Eigenschaften
Widerstandskraft gegen Krankheit, immun gegen Gift, Wasseratmung

Bretonen

Neben ihrer raschen und intelligenten Auffassungsgabe für Zauberei können sich selbst die geringsten Bretonen der Resistenz gegen magische Energien brüsten. Sie sind besonders geschickt in der Beschwörungs- und Heilmagie.

Fertigkeitsboni
Alchemie +5, Veränderung +5, Beschwörung +10, Illusion +5, Mystik +10, Wiederherstellung +10.

Spezielle Eigenschaften
Verbesserte Magie, Drachenhaut, Magieresistenz

Dunkelelfen

Dunkelelfen, in ihrem Heimatland Morrowind „Dunmer" genannt, sind berühmt für ihre geschickte und ausgewogene Kombination von Schwertkampf, Bogenschießen und Zerstörungsmagie. Sie sind feuerresistent und können einen Ahnengeist zu Hilfe rufen.

Fertigkeitsboni
Athletik +5, Schwertkampf +10, Stumpfwaffe +5, Zerstörung +10, Leichte Rüstung +5, Schütze +5, Mystik +5.

Spezielle Eigenschaften
Ahnenwächter, Feuerresistenz

Hochelfen

Die Hochelfen, in ihrer Heimat, der Insel Summerset, „Altmer" genannt, besitzen das größte Talent aller Rassen für die geheimen Künste. Allerdings sind sie auch anfällig für Feuer, Eis und Blitz.

Fertigkeitsboni
Alchemie +5, Veränderung +10, Beschwörung +5, Zerstörung +10, Illusion +5, Mystik +10.

Spezielle Eigenschaften
Anfälligkeit für Feuer, Eis und Blitz, Widerstandsfähigkeit gegen Krankheit, Verbesserte Magie

Kaiserliche

Die Bürger der zivilisierten, weltoffenen Provinz Cyrodiil haben sich als scharfsinnige Diplomaten und Kaufleute erwiesen. Sie besitzen Geschick in schwerer Rüstung und gesellschaftlichen Fertigkeiten und neigen dazu, die Kriegerklassen zu bevorzugen.

Fertigkeitsboni
Schwertkampf +5, Stumpfwaffe +5, Nahkampf +5, Schwere Rüstung +5, Handelsgeschick +10, Überredungskunst +10.

Spezielle Eigenschaften
Stern des Westens, Stimme des Kaisers

Khajiit

Die Khajiit stammen aus der Provinz Elsweyr und sind intelligent, schnell und gewandt. Sie sind ausgezeichnete Diebe aufgrund ihrer natürlichen Geschicklichkeit und unübertroffenen akrobatischen Fertigkeiten. Alle Khajiit können im Dunkeln sehen.

Fertigkeitsboni
Akrobatik +10, Athletik +5, Schwertkampf +5, Nahkampf +10, Leichte Rüstung +5, Sicherheit +5, Schleichfähigkeit +5.

Spezielle Eigenschaften
Auge der Furcht, Auge der Nacht

Nord

Die Einwohner Skyrims sind hochgewachsen und haben helles Haar. Nord sind stark und ausdauernd sowie berühmt für ihre Fähigkeit, Kälte zu ertragen. Sie sind hochbegabte Krieger.

Fertigkeitsboni
Waffenschmiedekunst +5, Schwertkampf +10, Block +5, Stumpfwaffe +10, Schwere Rüstung +10, Wiederherstellung +5

Spezielle Eigenschaften
Nordischer Frost, Färberwaid, Frostresistenz

Orks

Das Volk der Orks stammt aus den Wrothgaria- und Drachenschwanzbergen, und Ork-Waffenschmiede werden aufgrund ihres handwerklichen Könnens hoch geschätzt. Ork-Truppen in schwerer Rüstung gehören zu den besten des Kaiserreichs, und sie sind Furcht erregend, wenn sie im Kampf zu Berserkern werden.

Fertigkeitsboni
Waffenschmiedekunst +10, Block +10, Stumpfwaffe +10, Nahkampf +5, Schwere Rüstung +10.

Spezielle Eigenschaften
Berserker, Magieresistenz

Rothwardonen

Die Krieger mit dem größten angeborenen Talent in Tamriel. Neben ihrer kulturellen Neigung zu vielen Waffen- und Rüstungsstilen besitzen sie außerdem eine robuste Konstitution sowie eine natürliche Abwehrkraft gegen Krankheit und Gift.

Fertigkeitsboni
Athletik +10, Schwertkampf +10, Stumpfwaffe +10, Leichte Rüstung +5, Schwere Rüstung +5, Handelsgeschick +5.

Spezielle Eigenschaften
Adrenalinrausch, Giftresistenz, Widerstandskraft gegen Krankheit

Waldelfen

Die Elfen-Clans der Wälder des Westlichen Valenwalds sind auch als „Bosmer" bekannt. Waldelfen sind behende und schnell, was sie zu guten Kundschaftern und Dieben macht, und es gibt in ganz Tamriel keine besseren Bogenschützen. Ihre Fähigkeit, einfache Kreaturen zu beherrschen, ist wohl bekannt.

Fertigkeitsboni
Akrobatik +5, Alchemie +10, Veränderung +5, Leichte Rüstung +5, Schütze +10, Schleichfähigkeit +10

Spezielle Eigenschaften
Tierzunge, Widerstandskraft gegen Krankheit

Attribute

Die geistigen, körperlichen und magischen Fähigkeiten einer Figur werden von acht Hauptattributen bestimmt. Diese Hauptattribute haben einen Wert von 0 bis 100, können jedoch durch Magie, Tränke oder Krankheit geändert werden. Wenn Ihre Figur um eine Stufe aufsteigt, können Sie Ihre Attribute erhöhen. Eine rote Zahl bedeutet, dass das entsprechende Attribut geschwächt ist, eine grüne Zahl, dass es durch Magie erhöht worden ist.

Stärke

Bestimmt, wie viel Sie tragen können, wie viel Ausdauer Sie haben und wie viel Schaden Sie mit Nahkampfwaffen wie Schwertern und Äxten anrichten können. Maßgebend für die Fertigkeiten Stumpfwaffe, Schwertkampf und Nahkampf.

Intelligenz

Bestimmt all Ihre Magie und Magieanwendung. Maßgebend für die Fertigkeiten Alchemie, Beschwörung und Mystik.

Willenskraft

Bestimmt Ihre Fähigkeit, Magie zu regenerieren und wie viel Ausdauer Sie haben. Maßgebend für die Fertigkeiten Zerstörung, Veränderung und Wiederherstellung.

Geschicklichkeit

Bestimmt Ihre Fähigkeit, zu manövrieren und zu balancieren, Ihre gesamte Ausdauer und wie viel Schaden Sie mit Schützenwaffen wie Bögen ausrichten können. Maßgebend für die Fertigkeiten Sicherheit, Schleichfähigkeit und Schütze.

Schnelligkeit

Bestimmt, wie schnell Sie sich bewegen. Maßgebend für die Fertigkeiten Athletik, Leichte Rüstung und Akrobatik.

Konstitution

Bestimmt, wie viel Ausdauer Sie haben, wieviel Lebensenergie Sie haben und wie stark sich diese erhöht, wenn sie um eine Stufe aufsteigen. Maßgebend für die Fertigkeiten Block, Waffenschmiedekunst und Schwere Rüstung.

Charisma

Bestimmt, wie sehr Leute Sie wodurch sie im Gespräch mit Anderen mehr Informationen erhalten können. Maßgebend für die Fertigkeiten Überredungskunst, Handelsgeschick und Illusion.

Glück

Glück beeinflusst alles, was Sie tun, doch es ist nicht maßgeblich für Fertigkeiten.

Abgeleitete Attribute

Diese leiten sich von den Hauptattributen ab und werden von Veränderungen Ihrer Hauptattribute beeinflusst.

Lebensenergie

Lebensenergie ist die Menge an Schaden, die Sie hinnehmen können, bevor Sie sterben. Ihre maximale Lebensenergie erhöht sich jedes Mal, wenn Sie eine Stufe aufsteigen. Konstitution bestimmt, wie viel Lebensenergie Sie pro Stufe gewinnen. Ihre anfängliche Lebensenergie beträgt das Doppelte Ihrer Konstitution. Schlafen, Tränke oder Zauber können Ihre Lebensenergie wiederherstellen.

Magie

Magie wird benutzt, um Zauber zu wirken. Sie beginnen mit einer Magiemenge, die dem Doppelten Ihrer Intelligenz entspricht. Die Wahl bestimmter Rassen und Sternzeichen verschafft Ihnen Magieboni, die Ihre maximale Magie erhöhen. Magie regeneriert sich abhängig von Ihrer Willenskraft. Schlafen, Tränke oder Zauber können Ihre Magie schneller wiederherstellen.

Ausdauer

Ausdauer zeigt, wie erschöpft Sie sind. Geringe Ausdauer beeinträchtigt Ihre Schlagkräftigkeit, besonders bei Nahkampfangriffen. Nahkämpfe, das Schwingen einer Waffe oder Springen können Ihre Ausdauer reduzieren. Wenn Ihre Ausdauer Null erreicht, werden Sie bewusstlos und gelten als niedergeschlagen. Gehen, Ruhen, Warten, Tränke und Zauber können Ihre Ausdauer wiederherstellen. Ihre maximale Ausdauer besteht aus den kombinierten Werten Ihrer Stärke, Konstitution, Geschicklichkeit und Willenskraft.

Belastung

Belastung bedeutet das Gesamtgewicht der Gegenstände, die Sie tragen können. Bei voller Belastung können Sie sich nicht bewegen. Die maximale Belastung entspricht dem Fünffachen Ihrer Stärke.

Fertigkeiten, Meisterungsstufen und Fertigkeitsvergünstigungen

So wie Sie in Ihren Fertigkeiten an Können gewinnen, gewinnen Sie Fertigkeitsvergünstigungen auf neuen Meisterungsstufen. Sie können sich jedes Mal auf die besonderen Vorteile dieser Fertigkeitsvergünstigungen freuen, wenn eine Fertigkeit eine neue Stufe der Meisterung erreicht. Eine rote Zahl bedeutet, dass die entsprechende Fertigkeit geschwächt ist, eine grüne Zahl, dass sie durch Magie erhöht worden ist.

Fertigkeits-Meisterungsstufe	Fertigkeitspunkte
Novize	0-24
Lehrling	25-49
Geselle	50-74
Experte	75-99
Meister	100

Combat Skills

Block

Bestimmendes Attribut: Konstitution

Parieren Sie Nahkampfangriffe mit Schilden und Waffen. Erfolgreiches Blocken verringert Schaden.

- Ein **Novize** verliert durch Blocken an Ausdauer, und Nahkampfblocks gegen Waffen bewirken nichts.
- Ein **Lehrling** verliert keine Ausdauer mehr durch Blocken.
- Der **Schild** oder die Waffe eines Gesellen wird nicht beschädigt, wenn er blockt, und Gegner können zurückfallen, wenn er im Nahkampf blockt.
- Ein **Experte**, der mit einem Schild blockt, hat die Möglichkeit, einen Gegenangriff zum Zurückstoßen auszuführen und den Gegner ins Stolpern zu bringen, wenn der Schildhieb trifft.
- Ein **Meister**, der mit einem Schild blockt, hat außerdem die Möglichkeit, einen Gegner mit einem erfolgreichen Rückstoßgegenangriff zu entwaffnen.

Waffenschmiedekunst

Bestimmendes Attribut: Konstitution

Hält Waffen und Rüstung in Topform. Abgenutzte Waffen und Rüstung sind weniger schlagkräftig.

- Ein **Novize** kann magische Gegenstände nicht reparieren.
- Reparaturhämmer halten doppelt so lang für einen **Lehrling**.
- Ein **Geselle** kann magische Gegenstände reparieren.
- Ein **Experte** kann Gegenstände über ihren Bestzustand hinaus reparieren (bis zu 125%). Diese von Experten verbesserten Waffen richten zusätzlichen Schaden an, und von Experten verbesserte Rüstung bietet besseren Schutz.
- Ein **Meister** beschädigt niemals Reparaturhämmer; ein Hammer hält ein ganzes Leben.

Schwere Rüstung

Bestimmendes Attribut: Konstitution

Nutzen Sie die Eisen-, Stahl-, Zwergen-, Ork-, Ebenholz- und Daedra-Rüstungen effizienter.

- Für einen **Novizen** verliert schwere Rüstung bei Gebrauch rasch an Nutzen (150% der normalen Rate).
- Die schwere Rüstung eines **Lehrlings** degeneriert mit normaler Rate.
- Die schwere Rüstung eines **Gesellen** degeneriert mit einer um 50% langsameren Rate.
- Ein **Experte**, der mit schwerer Rüstung ausgestattet ist, wird nur um 50% belastet.
- Ein mit schwerer Rüstung ausgerüsteter **Meister** wird überhaupt nicht belastet.

Stumpfwaffe

Bestimmendes Attribut: Stärke

Teilen Sie effizienter zerschmetternde Hiebe mit Streitkolben- und Axtwaffen aus.

- Ein **Novize** führt einen grundlegenden Power-Angriff mit einem Schadensbonus in alle Richtungen aus.
- Ein **Lehrling** verdient Schadensboni mit der Meisterung eines Power-Angriffs im Stehen.
- Ein **Geselle** verdient Schadensboni mit der Meisterung von Power-Angriffen links und rechts und hat die Möglichkeit zu entwaffnen.
- Ein **Experte** verdient Schadensboni mit der Meisterung eines Rückwärts-Power-Angriffs sowie die Möglichkeit, den Gegner niederzuschlagen.
- Ein **Meister** verfügt über die Beherrschung des Vorwärts-Power-Angriffs und die Möglichkeit zu lähmen.

Schwertkampf

Bestimmendes Attribut: Stärke

Führen Sie die Hieb- und Stoßangriffe von Dolch- und Schwertwaffen effizienter aus.

- Ein **Novize** führt einen grundlegenden Power-Angriff mit einem Schadensbonus in alle Richtungen aus.
- Ein **Lehrling** verdient Schadensboni mit der Meisterung eines Power-Angriffs im Stehen.
- Ein **Geselle** verdient Schadensboni mit der Meisterung von Power-Angriffen links und rechts und hat die Möglichkeit zu entwaffnen.
- Ein **Experte** verdient Schadensboni mit der Meisterung eines Rückwärts-Power-Angriffs und die Möglichkeit, den Gegner niederzuschlagen.
- Ein Meister verfügt über die Beherrschung des Vorwärts-Power-Angriffs und die Möglichkeit zu lähmen.

Athletik

Verlieren Sie weniger Ausdauer beim Rennen und Schwimmen.

Verlieren Sie weniger Ausdauer beim Rennen und Schwimmen.

- Ein **Novize** regeneriert Ausdauer beim Rennen langsam.
- Ein **Lehrling** regeneriert Ausdauer beim Rennen um 25% schneller.
- Ein **Geselle** regeneriert Ausdauer beim Rennen um 50% schneller.
- Ein **Experte** regeneriert Ausdauer beim Rennen um 75% schneller.
- Rennen reduziert niemals die Regeneration von Ausdauer für einen **Meister**.

Nahkampf

Bestimmendes Attribut: Stärke

Greifen Sie ohne Waffen an, um Gegner zu verletzen und zu ermüden.

- Ein **Novize** führt einen grundlegenden Power-Angriff mit einem Schadensbonus in alle Richtungen aus.
- Ein **Lehrling** verdient Schadensboni mit der Meisterung eines Power-Angriffs im Stehen.
- Ein **Geselle** verdient Schadensboni mit der Meisterung von Power-Angriffen links und rechts und hat die Möglichkeit zu entwaffnen.
- Ein **Experte** verdient Schadensboni mit der Meisterung eines Rückwärts-Power-Angriffs und die Möglichkeit, den Gegner niederzuschlagen, und beim Blocken gewinnt er die Möglichkeit, beim Angriff zurückzuschlagen.
- Ein Meister verfügt über die Beherrschung des Vorwärts-Power-Angriffs und die Möglichkeit zu lähmen, und beim Blocken gewinnt er die Möglichkeit, zurückzuschlagen und zu entwaffnen.

Magic Skills

Zerstörung

Bestimmendes Attribut: Willenskraft

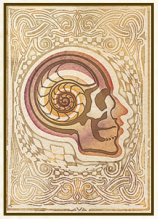
Wirken Sie Zauber, um Schaden durch magisches Feuer, Eis oder Schock zuzufügen oder Resistenz gegen magische Angriffe zu senken. Zerstörungszauber und Zaubereffekte werden nach Meisterungsstufen bewertet; Sie können nur Zauber wirken, die auf oder unter Ihrer gegenwärtigen Meisterungsstufe liegen.

Veränderung

Bestimmendes Attribut: Willenskraft

Wirken Sie Zauber, um unter Wasser zu atmen oder zu gehen, Schlösser zu öffnen, sich vor körperlichen oder magischen Schäden zu schützen und Belastung zu ändern. Veränderungszauber und Zaubereffekte werden nach Meisterungsstufen bewertet; Sie können nur Zauber wirken, die auf oder unter Ihrer gegenwärtigen Meisterungsstufe liegen.

Illusion



Bestimmendes Attribut: Charisma

Wirken Sie Zauber, um zu bezaubern, zu verbergen, Licht zu schaffen, zum Schweigen zu bringen, zu lähmen, zu befehligen oder Moral und Aggressivität zu beeinflussen. Illusionszauber und Zaubereffekte werden nach Meisterungsstufen bewertet; Sie können nur Zauber wirken, die auf oder unter Ihrer gegenwärtigen Meisterungsstufe liegen.

Beschwörung

Bestimmendes Attribut: Intelligenz

Wirken Sie Zauber, um unirdische Kreaturen, magische Waffen und Rüstungen zu beschwören und die Untoten zu vertreiben. Beschwörungszauber und Zaubereffekte werden nach Meisterungsstufen bewertet; Sie können nur Zauber wirken, die auf oder unter Ihrer gegenwärtigen Meisterungsstufe liegen.

Mystik

Bestimmendes Attribut: Intelligenz

Wirken Sie Zauber, die Magie absorbieren, spiegeln oder bannen, Objekte bewegen, Leben erspüren und Seelen binden. Mystikzauber und Zaubereffekte werden nach Meisterungsstufen bewertet; Sie können nur Zauber wirken, die auf oder unter Ihrer gegenwärtigen Meisterungsstufe liegen.

Wiederherstellung

Bestimmendes Attribut: Willenskraft

Wirken Sie Zauber, um körperliche und magische Attribute wiederherzustellen, zu verbessern oder zu absorbieren, Krankheiten zu heilen und magischen Angriffen Widerstand zu leisten. Wiederherstellungszauber und Zaubereffekte werden nach Meisterungsstufen bewertet; Sie können nur Zauber wirken, die auf oder unter Ihrer gegenwärtigen Meisterungsstufe liegen.

Alchemie

Bestimmendes Attribut: Intelligenz

Brauen Sie mit größerer Effizienz Tränke und gewinnen Vorteile durch alchemistische Zutaten.

- Ein **Novize** erkennt nur die erste von vier möglichen alchemistischen Eigenschaften einer Substanz.
- Ein **Lehrling** erkennt die ersten beiden von vier möglichen alchemistischen Eigenschaften einer Substanz.
- Ein **Geselle** erkennt die ersten drei von vier möglichen alchemistischen Eigenschaften einer Substanz.
- Ein **Experte** erkennt alle vier möglichen alchemistischen Eigenschaften einer Substanz.
- Ein **Meister** kann aus einer einzigen Zutat Tränke brauen.

Stealth Skills

Sicherheit

Bestimmendes Attribut: Geschicklichkeit

Benutzen Sie Dietriche, um verschlossene Türen und Behälter zu öffnen.

- Bis zu vier Zuhaltungen fallen, wenn ein **Novize** versagt und einen Dietrich zerbricht.
- Bis zu drei Zuhaltungen fallen, wenn ein **Lehrling** versagt und einen Dietrich zerbricht.
- Bis zu zwei Zuhaltungen fallen, wenn ein **Geselle** versagt und einen Dietrich zerbricht.
- Nur eine Zuhaltung fällt, wenn ein **Experte** versagt und einen Dietrich zerbricht.
- Wenn ein **Meister** versagt und einen Dietrich zerbricht, fällt keine Zuhaltung.

Schleichfähigkeit

Bestimmendes Attribut: Geschicklichkeit

Leeren Sie anderen die Taschen, und bewegen Sie sich ungesehen und ungehört durch die Menge.

- Ein **Novize** gewinnt einen 4-fachen Schadensbonus für einhändige Waffen und Nahkampf und einen 2-fachen Schadensbonus für Schützenangriffe, wenn er unentdeckt bleibt.
- Ein **Lehrling** gewinnt einen 6-fachen Schadensbonus für einhändige Waffen und Nahkampf und einen 3-fachen Schadensbonus für Schützenangriffe, wenn er unentdeckt bleibt.
- Ein **Geselle** erhält keine Strafe in der Chance des Entdecktwerdens beim Schleichen für das Gewicht seiner Stiefel.
- Ein **Experte** erhält keine Strafe in der Chance des Entdecktwerdens beim Schleichen dafür, dass er sich beim Schleichen bewegt.
- Beim Angriff eines **Meisters** auf einen Gegner wird der Rüstungswert ignoriert, wenn der Meister unentdeckt bleibt.

Akrobatik

Bestimmendes Attribut: Schnelligkeit

Springen Sie über große Distanzen, und vermeiden Sie Schaden, wenn Sie über große Distanzen fallen.

- Ein **Novize** kann im Sprung oder Fall nicht angreifen.
- Ein **Lehrling** kann im Sprung oder Fall normale Angriffe – keine Power-Angriffe – ausführen.
- Ein **Geselle** gewinnt die Ausweichfähigkeit und kann blocken und in eine Richtung springen, um eine rasche Ausweichrolle zu absolvieren.
- Für einen **Experten** ist der Ausdauerverlust fürs Springen um 50% reduziert.
- Ein **Meister** gewinnt die Fähigkeit des Wassersprungs und kann mit genauem Timing von der Wasseroberfläche abspringen.

Leichte Rüstung

Bestimmendes Attribut: Schnelligkeit

Machen Sie effizienteren Gebrauch von Pelz-, Leder-, Ketten-, Mithril-, Elfen- und Glasrüstungen.

- Für einen **Novizen** verliert leichte Rüstung bei Gebrauch rasch an Nutzen (150% der normalen Rate).
- Die leichte Rüstung eines **Lehrlings** degeneriert mit normaler Rate.
- Die leichte Rüstung eines **Gesellen** degeneriert mit einer um 50% langsameren Rate.
- Ein **Experte**, der mit leichter Rüstung ausgestattet ist, wird überhaupt nicht belastet.
- Ein **Meister**, der nur leichte Rüstung trägt, gewinnt einen Bonus von 50% für seinen Rüstungswert.

Schütze

Bestimmendes Attribut: Geschicklichkeit

Führen Sie gefährlichere Distanzangriffe mit Pfeil und Bogen aus.

- Ein **Novize** verliert Ausdauer, wenn er einen Bogen gespannt hält.
- Ein **Lehrling** verliert keine Ausdauer beim Spannen seines Bogens.
- Ein **Geselle**, der beim Bogenspannen Block hält, besitzt eine Zoomfähigkeit.
- Die Pfeilangriffe eines **Experten** können das Ziel umwerfen.
- Die Pfeilangriffe eines **Meisters** können das Ziel lähmen.

Handelsgeschick

Bestimmendes Attribut: Charisma

Machen Sie bessere Geschäfte beim Kauf oder Verkauf von Waren.

- Für einen **Novizen** verringert sich der Wert des Gegenstands, den er verkauft, durch den abgenutzten Zustand des Gegenstands.
- Für einen **Lehrling** wird der Wert des Gegenstands, den er verkauft, durch den abgenutzten Zustand des Gegenstands nicht beeinträchtigt.
- Ein **Geselle** kann jedem Händler jeden Gegenstand verkaufen oder auch kaufen, selbst wenn er gewöhnlich nicht mit solchen Waren handelt.
- Ein **Experte** kann in einen Laden investieren, indem er dem Händler Geld gibt, um das vorhandene Gold des Ladens auf Dauer um 500 zu erhöhen.
- Für einen **Meister** haben alle Läden der Welt 500 mehr Gold zum Handeln verfügbar.

Überredungskunst

Bestimmendes Attribut: Charisma

Benutzen Sie Überredungskunst, um Zuhörer dazu zu bringen, Sie zu mögen und Ihnen zu vertrauen.

- Ein **Novize** kann Bestechungsgelder anbieten, um die Einstellung mancher Personen zu verbessern.
- Ein **Lehrling** gewinnt eine Gratis-Drehung eines Keils im Überredungsmenü.
- Die Anzeige „Fallende Einstellung" im Überredungs-Minispiel ist für einen **Gesellen** um 50% langsamer.
- Für einen **Experten** ist der Einstellungsverlust durch „Hass"-Ergebnisse im Minispiel von -150% auf -100% reduziert.
- Einen **Meister** kostet Bestechung nur die Hälfte.

Klassen

Ihre Klasse bestimmt Ihre Lebensweise und welche Fertigkeiten für Sie am wichtigsten sind. Bei der Einführung zu Oblivion wird beobachtet, wie Sie spielen, und wir schlagen Ihnen eine vorbestimmte Klasse vor, die zu Ihrem Spielstil passt. Sie können diesen Vorschlag entweder annehmen, eine andere Klasse wählen oder Ihre selbst definierte Klasse erstellen. Ebenso erhalten Sie am Ende von Oblivions Einführung erneut die Möglichkeit, eine andere Klasse zu wählen. Jede Klasse besitzt eine Spezialisierung, sieben Hauptfertigkeiten und einen +5-Bonus für zwei Attribute.

Vorbestimmte Klassen

Oblivion umfasst 21 vorbestimmte Klassen, sieben für jede Spezialisierung. Deren Spezialisierungen, Hauptfertigkeiten und Attribut-Boni sind bereits für Sie gewählt worden.

Selbst definierte Klassen

Sie können auch Ihre eigene, selbst definierte Klasse erstellen, indem Sie Ihre Attribut-Boni und Hauptfertigkeiten selbst wählen und Ihrer selbst definierten Klasse einen Namen geben. Nehmen Sie die vorbestimmten Klassen als Modelle, und schaffen Sie dann Ihre selbst definierte Klasse, die Ihrem Bild eines perfekten Helden oder Schurken entspricht.

Spezialisierung

Jede Klasse hat eine Spezialisierung, entweder Kampfkünste, Magische Künste oder Diebeskünste. Zu diesen Schulrichtungen gehören die jeweiligen Klassen. Sie erhalten +10 für jede Fertigkeit in dieser Spezialisierung, und diese Fertigkeiten können im Spielverlauf einfacher verbessert werden.

Hauptfertigkeiten

Jede Klasse hat 7 Hauptfertigkeiten. Dies sind die wichtigsten Fertigkeiten für diese Klasse. Hauptfertigkeiten haben einen Ausgangswert von 25, können einfacher erhöht werden als andere Fertigkeiten und bestimmen, wann Sie um eine Stufe aufsteigen können.

Nebenfertigkeiten

Alle Fertigkeiten, die nicht zu Hautpfertigkeiten gewählt werden, sind Nebenfertigkeiten und haben einen Ausgangswert von 5. Nebenfertigkeiten werden langsamer erhöht als Hauptfertigkeiten. Eine Verbesserung dieser Fertigkeiten hilft Ihnen nicht, um eine Stufe aufzusteigen, doch sie tragen zu Attribut-Boni bei, wenn Sie aufsteigen.

Verbessern Ihrer Fertigkeiten und Aufsteigen zur nächsten Stufe

Fertigkeiten verbessern

Es gibt drei Möglichkeiten, eine Fertigkeit zu erhöhen:

1. Benutzen Sie sie immer wieder. Je geringer die Fertigkeitspunkte, desto leichter ist es, die Fertigkeit durch Benutzung zu erhöhen. Es dauert beträchtlich länger, eine Fertigkeit durch Benutzung deutlich zu erhöhen. Schauen Sie sich Ihre Fortschritte bei der Fertigkeitsverbesserung in der Fertigkeitsanzeige des Statistikmenüs an (siehe S. 9).
2. Kaufen Sie sich Training bei einer anderen Figur. Sie können pro Stufe nur 5 Fertigkeitspunkte trainieren.
3. Lernen Sie aus besonderen Büchern mehr über die Fertigkeit.

Aufsteigen zur nächsten Stufe

Verbessern Sie die Hauptfertigkeiten, die mit Ihrer Klasse verbunden sind, um eine höhere Stufe zu erreichen. Um aufzusteigen, müssen Sie alle Kombinationen Ihrer Hauptfertigkeiten um insgesamt 10 Punkte verbessern. Schauen Sie sich Ihre Fortschritte bei der Fertigkeitsverbesserung in der Fertigkeitsanzeige des Statistikmenüs an (siehe S. 9).

Wenn Sie Ihre Fertigkeiten ausreichend verbessert haben, um auf die nächste Stufe zu gelangen, erhalten Sie eine Nachricht, und es erscheint ein Symbol auf dem Bildschirm (siehe S. 5). Sie müssen ein Bett finden, um zu schlafen und darüber zu meditieren, was Sie gelernt haben, um eine Stufe aufzusteigen.

Wenn Sie um eine Stufe aufsteigen, haben Sie die Möglichkeit, drei Ihrer acht Attribute zu verbessern. Bestimmte Attribute können einen Bonus-Modifizierer erhalten, der dadurch bestimmt wird, welche Fertigkeiten Sie verbessert haben, seit Sie zum letzten Mal aufgestiegen sind. Wenn Sie zum Beispiel verschiedene Fertigkeiten verbessert haben, deren bestimmendes Attribut Charisma ist, sehen Sie einen entsprechenden Bonus-Modifizierer für Charisma. Ob es sich um eine Haupt- oder Nebenfertigkeit handelt, beeinflusst den Modifizierer nicht. Außerdem wird Ihre Lebensenergie um ein Zehntel Ihrer Konstitution erhöht, wenn Sie eine Stufe aufsteigen.

You have ascended to level 22
The results of hard work and dedication always look like luck. But you know you've earned every ounce of your success.
Choose 3 Attributes to Increase
Strength 33
Intelligence 40
Willpower 39 +2
Agility 100
Speed 100
Endurance 42
Personality 30
Luck 85
Affects how much you can carry, how much Fatigue you have, and how much damage you can do with melee weapons such as swords and axes. Governs the skills of Blunt, Blade, and Hand to Hand.

Hinweis: Sie können um mehrere Stufen gleichzeitig aufsteigen, wenn Sie eine Zeit lang nicht geschlafen und genügend Fertigkeitsverbesserungen für Extrastufen haben. Dafür erhalten Sie nie eine Strafe, sondern all die korrekten Attribut-Modifizierer für jede erreichte Stufe.

Kampfkünste

Reisende und Abenteurer lernen die Benutzung von Waffen und Rüstungen, um sich gegen Monster und Marodeure zu verteidigen.

Waffen

Es gibt zwei Arten von Waffen: Nahkampfwaffen wie Schwerter oder Streitkolben und Bögen. Bessere Waffen sind aus wertvollen Materialien und können nützliche Zauber enthalten. Der Schaden, den Sie anrichten, hängt ab von der Waffe selbst, Ihrer Fertigkeit und dem Zustand der Waffe (d.h. ob die Waffe gut gepflegt ist).

Nahkampfangriffe

Es gibt zwei Angriffsarten: Normale Angriffe und Power-Angriffe. Normale Angriffe sind schnell, richten jedoch weniger Schaden an. Power-Angriffe sind langsam, doch richten mehr Schaden an. Um einen normalen Angriff auszuführen, klicken Sie mit der linken Maustaste und lassen Sie sie wieder los. Für einen Power-Angriff klicken und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Benutzen Sie die ***Tasten W, A, S*** und ***D,*** um verschiedene Power-Angriffe auszuführen.

Auf niedrigeren Meisterungsstufen können Sie mit Fertigkeiten in Schwertkampf, Stumpfwaffe und Nahkampf einen grundlegenden Power-Angriff in jede Richtung ausführen. Auf höheren Meisterungsstufen können Sie mit Fertigkeiten in Schwertkampf, Stumpfwaffe und Nahkampf einen Meister-Power-Angriff mit Figurbewegungen nach links, rechts und zurück unternehmen; diese Meister-Power-Angriffe haben besondere Boni und Effekte. (Zu Einzelheiten siehe Fertigkeiten, Meisterungsstufen und Fertigkeitsvergünstigungen, S. 20 - 25.)

Distanzangriffe

Um mit einem Bogen anzugreifen, klicken und halten Sie die linke Maustaste gedrückt, um den Bogen komplett zu spannen, dann lassen Sie die linke Maustaste los, um den Pfeil abzufeuern. Es dauert eine Weile, um den Bogen für einen Angriff mit voller Kraft zu spannen. Ein Geselle der Schützenfertigkeit kann mit dem Bogen das Ziel heranzoomen, indem er Block (die rechte Maustaste) gedrückt hält, während ein Pfeil in der Kerbe liegt.

Einhändige und zweihändige Waffen

Bestimmte Waffen, wie Dolche, Kurzschwerter, Streitkolben und Streitäxte, sind einhändig und können mit einem Schild verwendet werden. Andere Waffen, wie Kriegsäxte, Claymores und Kriegshämmer, erfordern beide Hände und können nicht mit einem Schild benutzt werden. (Markieren Sie eine Waffe im Inventarmenü, um zu sehen, ob sie ein- oder zweihändig ist.)

Block

Um abzublocken, klicken und halten Sie die rechte Maustaste gedrückt. Ein Schild- oder Waffenblock reduziert den Schaden, den Sie davontragen. Schilde sind wesentlich wirksamer beim Blocken als Waffen.

Eine wirksame Kampfstrategie ist es, den Schlag eines Gegners zu blocken und dann rasch mit Ihrem eigenen Angriff nachzuziehen, bevor der Gegner selbst blocken kann. Diesen Block-Gegenangriff-Rhythmus im Nahkampf zu etablieren kann Ihren Kampferfolg beträchtlich erhöhen.

Rüstung

Jedes Rüstungsteil, das Sie tragen, trägt zu Ihrem Gesamtschutz oder „Rüstungswert" bei. Je höher der Rüstungswert, desto besser sind Sie geschützt. Die Menge Schutz, die Ihnen ein Rüstungsteil bietet, hängt von der Rüstung selbst, Ihrer Fertigkeit mit diesem Rüstungstyp und dem Zustand der Rüstung ab.

Ihr Rüstungswert ist der Prozentsatz des Schadens, der Ihnen zugefügt und von Ihrer Rüstung absorbiert wird. Wenn Rüstung Schaden absorbiert, leidet ihr Zustand. Das führt außerdem dazu, dass der Schutz reduziert wird, den sie bietet. Ihr Rüstungswert ist die Summe aller Rüstung, die Sie tragen. Bestimmte Stücke tragen mehr zu Ihrem Wert bei als andere.

Waffen und Rüstung reparieren

Waffen und Rüstung tragen Schaden davon, wenn Sie sie benutzen. Je abgenutzter die Waffe, desto weniger Schaden richtet sie an. Wenn ihr Zustand Null erreicht, kann die Waffe oder Rüstung nicht mehr benutzt werden. Verwenden Sie Reparaturhämmer, um Ihre Rüstung und Waffen zu reparieren. Der Erfolg der Reparatur hängt ab von Ihrer Fertigkeit in der Waffenschmiedekunst.

Hinweis: Nur, wenn Sie in der Waffenschmiedekunst mindestens den Rang eines Gesellen inne haben, können Sie magische Gegenstände reparieren. Sie können allerdings auch Leute finden, die diese Gegenstände beruflich reparieren. Das wird Sie kosten, aber sie reparieren die Gegenstände immer wieder so, dass sie im Bestzustand sind (sogar magische Gegenstände).

Andere Kampfsituationen

Niedergeschlagen werden

Ein mächtiger Hieb Ihres Gegners kann Sie im Kampf niederschlagen. Ein Hieb auf einen niedergeschlagenen Gegner richtet größeren Schaden an.

Ausweichen

Auf der Gesellen-Meisterungsstufe gewinnt ein Geselle die Ausweichfähigkeit und kann einen Block halten und in eine Richtung springen, um eine rasche Ausweichrolle zu absolvieren.

Aufgeben

Wenn Sie mit einem Freund aneinandergeraten, können Sie sich ihm ergeben und den Kampf beenden, indem Sie Block halten und die entsprechende Figur aktivieren. Wenn er Sie genug mag, beendet er den Kampf.

Magische Künste

Zaubersprüche und die Sechs Schulen der Magie

Ihre Benutzung von Magie beruht auf Ihrer Fertigkeitsstufe in den sechs Schulen der Magie. Um Ihr Können zu verbessern, müssen Sie trainieren und Ihre Fertigkeiten oft einsetzen, damit sich Ihre Fertigkeitsstufe erhöht. Neue Zauber können erlernt werden, indem Sie diese von Figuren kaufen oder bestimmte Missionen abschließen.

Schule der Beschwörung

Beschwörung ruft magische Gegenstände und Wesen aus anderen Welten herbei, damit sie Ihnen dienen. Beschwörungseffekte umfassen die Beschwörung unirdischer Waffen und Rüstung sowie die Beschwörung von Daedra- und Untoten-Dienern und Mächten, die Ihnen zu Diensten sind.

Untote vertreiben
Verringert vorübergehend das Selbstvertrauen einer untoten Kreatur (d.h. ihre Bereitwilligkeit, gegen einen Angreifer zu kämpfen). Die Stärke des Effekts beläuft sich auf den Wert der Abnahme im Selbstvertrauen.

***Kreatur* beschwören**
Beschwört eine von verschiedenen untoten oder Daedra-Kreaturen aus anderen Welten. Die Kreatur erscheint neben dem Beschwörer und attackiert einen Angreifer des Beschwörers, bis der Effekt endet oder die beschworene Kreatur getötet wird.

Gebundener *Gegenstand*
Beschwört einen geringeren Daedra, gebunden in der Form eines magischen Daedra-Gegenstands mit wundersamem Leuchten. Die Waffe erscheint, und das Ziel wird automatisch damit ausgerüstet, so dass jede augenblicklich ausgerüstete Waffe ins Inventar zurückgeschickt wird. Wenn Sie Ihre Waffe wegstecken, verschwindet die beschworene Waffe.

Schule der Illusion

Illusion beeinflusst die Wahrnehmung und den Verstand lebender Wesen.

Bezauberung
Erhöht vorübergehend die Einstellung des Ziels zum Anwender. Wenn der Effekt endet, kehrt die Einstellung des Ziels wieder auf ihren ursprünglichen Wert zurück.

Beherrschen
Lässt angezielte Kreaturen oder Humanoiden für den Anwender kämpfen. Die Stärke entspricht der Stufe der betroffenen Kreatur oder des Humanoiden.

Unsichtbarkeit
Verbirgt den Träger vollständig vor anderen. Wenn der Träger angreift, spricht oder Gegenstände aktiviert (z.B. Türen), endet der Effekt. Auch wenn andere den Träger nicht sehen, können sie ihn immer noch hören.

Chamäleon
Lässt den Träger mit der Umgebung verschmelzen, so dass niemand ihn sehen kann. Der Träger kann angreifen und Gegenstände benutzen, ohne den Effekt zu unterbrechen, doch Chamäleons Wirksamkeit kann von 1% bis 100% reichen. Die Stärke des Effekts entspricht dem Grad des Verbergens, wobei 100% Chamäleon der Unsichtbarkeit entspricht. Auch wenn andere den Träger nicht sehen, können sie ihn immer noch hören.

Licht
Wird dieser Zauber auf Sie selbst oder ein Ziel angewendet, wird das Ziel vorübergehend erleuchtet. Die Stärke entspricht dem Radius des erleuchteten Bereichs. Richtet keinen Schaden an.

Infravision
Gibt dem Ziel die Fähigkeit, im Dunkeln zu sehen.

Lähmen
Macht das Ziel bewegungsunfähig, solange der Effekt andauert.

Stille
Macht das Ziel vorübergehend unfähig, Zauber zu wirken.

Beruhigung
Reduziert die Aggressivität des Ziels (d.h. seine Neigung anzugreifen). Die Stärke des Effekts entspricht der Menge, um die Aggression reduziert wird. Untote und Daedra werden nicht beeinflusst.

Erzürnung
Erhöht die Aggressivität des Ziels (d.h. seine Neigung anzugreifen). Die Stärke des Effekts entspricht der Menge, um die Aggression erhöht wird. Untote und Daedra werden nicht beeinflusst.

Demoralisierung
Senkt das Selbstvertrauen des Ziels (d.h. seine Bereitwilligkeit, gegen einen Angreifer zu kämpfen). Die Stärke des Effekts entspricht der Menge, um die das Vertrauen reduziert wird. Untote und Daedra werden nicht beeinflusst.

Ermutigen
Stärkt das Selbstvertrauen des Ziels (d.h. seine Bereitwilligkeit, gegen einen Angreifer zu kämpfen). Die Stärke des Effekts entspricht der Menge, um die das Vertrauen erhöht wird. Untote und Daedra werden nicht beeinflusst.

Schule der Zerstörung

Zerstörung schadet lebenden und untoten Dingen.

Schaden

Lässt den Zauberer magische Energie verschießen, die den Wert der Attribute, Lebensenergie, Magie, Ausdauer oder Fertigkeiten des Ziels senkt. Geschwächte Attribute können nur mit einem Wiederherstellungszauber oder -trank regeneriert werden. Die Stärke entspricht den Einheiten, die pro Sekunde der Wirksamkeit verloren gehen.

Feuerschaden

Dieser Zaubereffekt erzeugt die Manifestation von Elementarfeuer. Bei Berührung eines Objekts explodiert diese Manifestation und verursacht Schaden.

Blitzschaden

Dieser Zaubereffekt erzeugt Elementarblitze. Die Stärke entspricht dem Schaden, den das erste Ziel auf dem Weg eines Blitzes erleidet. Der Schaden kann sich auf weitere Ziele ausdehnen.

Eisschaden

Dieser Zaubereffekt erzeugt die Manifestation von Elementareis. Bei Berührung eines Objekts verursacht diese Manifestation Eisschaden im gesamten Zauberbereich.

Entzug

Senkt vorübergehend den Wert der Attribute, Lebensenergie, Magie, Ausdauer oder Fertigkeiten des Ziels. Die Stärke entspricht den Einheiten, die pro Sekunde der Wirksamkeit verloren gehen.

Schwäche

Senkt die Resistenz des Ziels gegenüber den Elementen, darunter Elementarfeuer, Elementareis, Elementarblitz, Magie (nicht elementar), normale Waffen (nicht verzaubert), Krankheit oder Gift.

Waffen- oder Rüstungsauflösung

Beschädigt die Lebensenergie einer ausgerüsteten Waffe oder Rüstung bei einem Berührungs- oder Distanzziel.

Schule der Wiederherstellung

Wiederherstellung regeneriert die Attribute und Fähigkeiten des Körpers, stellt sie wieder her und stärkt sie, heilt Krankheiten und schützt vor anderen negativen Einflüssen. Wiederherstellung kann außerdem Stärke, Konstitution, Intelligenz, Geschicklichkeit und andere körperliche Attribute verstärken oder absorbieren.

Absorbieren

Überträgt vorübergehend einen Teil der Attribute, Lebenenergie, Ausdauer oder Fertigkeit des Ziels auf den Zauberer. Die Statistik des Zauberers kann für die Dauer des Effekts ihr Maximum übersteigen. Wenn der Effekt endet, kehren die Attribute des Zauberers und des Ziels zu ihren ursprünglichen Werten zurück. Änderungen an Lebensenergie, Magie und Ausdauer sind dauerhaft.

Heilen

Heilt Krankheiten, Vergiftungen oder Lähmung.

Wiederherstellen

Wenn die Attribute, Lebensenergie, Ausdauer oder Fertigkeiten des Ziels durch magischen Angriff geschwächt worden sind, kann dieser Effekt ihre ursprünglichen Werte wiederherstellen. Die Stärke entspricht den Einheiten des Attributs, die pro Sekunde der Wirksamkeit wiederhergestellt werden.

Attribut festigen

Erhöht vorübergehend den Wert der Attribute, Lebensenergie, Ausdauer oder Fertigkeiten des Ziels. Die Stärke entspricht der Menge der Attributerhöhung.

Resistenz

Erhöht die Resistenz des Ziels gegen Schaden durch Folgendes: Elementarfeuer, Elementareis, Elementarblitz, auf Magie beruhende Angriffe, normale Waffen, normale Krankheit, Gift oder Lähmung. Die Stärke entspricht der Reduzierung in Prozenten des Schadens, der von den Effekten angerichtet wird.

Schule der Mystik

Mystik umfasst die Manipulation magischer Kräfte und Grenzen, um die Strukturen und Beschränkungen der physischen Welt zu umgehen.

Bannung

Befreit das Ziel von auf Magie beruhenden Zaubereffekten. Hat keinen Einfluss auf Fähigkeiten, Krankheiten, Flüche oder konstante Effekte magischer Gegenstände. Die Stärke der Bannung muss die Resistenz des Zaubers gegen Bannung übersteigen (ausgehend von den Wirkkosten), um den Zauber zu bannen.

Seelenfalle

Sperrt die Seele des Zielwesens in den kleinsten geeigneten leeren Seelenstein im Inventar des Zauberers ein, wenn das Wesen während der Wirksamkeitsdauer des Zaubers getötet wird.

Telekinese

Ermöglicht es dem Zauberer, einen Gegenstand aus der Entfernung aufzuheben. Die Stärke entspricht der Reichweite des Zaubers in Fuß. Benutzen Sie die Block- und Angriffstasten, um den Gegenstand näher heran- oder weiter wegzubringen, sobald er unter dem Einfluss des Effekts steht. Sie können den Gegenstand werfen oder fallen lassen, indem Sie beide Tasten gleichzeitig drücken.

Lebenserkennung

Lässt Sie lebende Dinge erkennen. Sie erscheinen als unbestimmte magische Bilder in der Welt um Sie herum, sichtbar durch feste Objekte. Die Stärke entspricht dem Radius (in Fuß), innerhalb dessen Sie das Ziel erkennen können.

Zauberabsorption

Lässt das Ziel die Kraft eines Angriffszaubers als Erhöhung der Magie absorbieren. Die Stärke entspricht dem Prozentsatz der Chance, die Zauberkraft erfolgreich zu absorbieren. Scheitert der Zauber, wirkt der Zaubereffekt normal. Die Magie des Ziels kann ihr Maximum nicht übersteigen.

Reflektion

Wirft alle Zaubereffekte zurück auf den angreifenden Zauberer. Die Stärke entspricht dem Prozentsatz der Chance, den Zaubereffekt zu reflektieren. Scheitert der Zauber, wirken die Zaubereffekte normal.

Schule der Veränderung

Veränderung bedeutet die Manipulation der physischen Welt und ihrer natürlichen Eigenschaften.

Wasseratmung

Lässt das Ziel für die Dauer des Zaubers unter Wasser atmen.

Festes Wasser

Lässt das Ziel für die Dauer des Zaubers über Wasser gehen.

Schild

Erzeugt einen magischen Schild um den Körper des Ziels. Seine Stärke wird dem Rüstungswert des Ziels hinzugefügt.

Feuerschild

Erzeugt einen Feuerschild um den Körper des Ziels. Seine Stärke wird dem Rüstungswert des Ziels hinzugefügt und reduziert den Schaden durch Feuerangriffe.

Blitzschild

Erzeugt einen Blitzschild um den Körper des Ziels. Seine Stärke wird dem Rüstungswert des Ziels hinzugefügt und reduziert den Schaden durch Blitzangriffe.

Frostschild

Erzeugt einen Frostschild um den Körper des Ziels. Seine Stärke wird dem Rüstungswert des Ziels hinzugefügt und reduziert den Schaden durch Frostangriffe.

Mühsal

Erhöht vorübergehend das Gewicht, das vom Ziel getragen wird. Die Stärke entspricht der Gewichtsmenge, die angewendet wird.

Feder

Reduziert vorübergehend die Belastung des Ziels. Die Stärke entspricht den Einheiten von Gewicht, die von der Belastung abgezogen werden.

Öffnung

Öffnet verschlossene Behälter oder Türen. Die Stärke entspricht der höchsten Schlossstufe, die geöffnet werden kann.

Magische Gegenstände

Magische Waffen produzieren ihre magischen Effekte, wenn Sie Ihren Gegner treffen. Ein Informationsfeld im Inventarmenü zeigt den magischen Effekt einer Waffe an, ihre maximale Ladung und die Anzahl der Einsätze, bevor die Waffe aufgeladen werden muss.

Magische Rüstungen, Kleidung und Juwelen erzeugen einen konstanten magischen Effekt auf Sie, wenn Sie damit ausgerüstet sind. Ein Informationsfeld im Inventarmenü zeigt den magischen Effekt des Gegenstands. Magische Rüstungen, Kleidung und Juwelen müssen nicht aufgeladen werden.

Magierstäbe sind verzauberte Stäbe, die Zauber auf Distanz bewirken. Ein Informationsfeld im Inventarmenü zeigt den magischen Effekt eines Stabs an, seine maximale Ladung und die Anzahl der Einsätze, bevor der Stab aufgeladen werden muss.

Magische Schriftrollen

Magische Schriftrollen können wie Zauber angewendet werden. Sie können nur einmal benutzt werden und werden bei Anwendung zerstört. Um eine Schriftrolle zu Ihrer Aktiven Magie zu machen, wählen Sie diese von Magiemenü. Ein Informationsfeld im Inventarmenü zeigt den magischen Effekt einer Schriftrolle an.

Magische Gegenstände aufladen

Freundliche Dienstleister in der Magiergilde laden gegen eine Gebühr magische Gegenstände wieder auf. Sie können allerdings auch selbst magische Gegenstände aufladen, indem Sie gefüllte Seelensteine oder Varla-Steine benutzen.

Seelensteine

Verwenden Sie gefüllte Seelensteine, um magische Gegenstände aufzuladen. Sie können leere Seelensteine mit Hilfe des Seelenfallenzaubers mit magischen Kräften füllen. Gefüllte Seelensteine können bei Abenteuern entdeckt oder von verschiedenen Händlern in Cyrodiil erworben werden. Ebenso können leere Seelensteine gefunden oder gekauft werden; doch um diese zu benutzen, um magische Gegenstände aufzuladen, müssen Sie sie erst mit magischer Energie füllen, indem Sie den Seelenfallenzauber anwenden. Um einen gefüllten Seelenstein zu benutzen, wählen Sie ihn in Ihrem Inventarmenü.

Varla-Steine

Benutzen Sie Varla-Steine, um alle magischen Gegenstände in Ihrem Inventar auf einmal aufzuladen! Um einen Varla-Stein zu benutzen, wählen Sie ihn in Ihrem Inventarmenü.

Welkynd-Steine

Welkynd-Steine stellen das Maximum Ihrer Magie wieder her. Um einen Welkynd-Stein zu benutzen, wählen Sie ihn in Ihrem Inventarmenü.

Siegelsteine

Diese exotischen Produkte der Daedra-Magie erzeugen verzauberte Gegenstände. Um einen Siegelstein zu benutzen, wählen Sie ihn in Ihrem Inventarmenü.

Alchemie

Zutaten erzeugen magische Effekte, wenn sie verzehrt werden. Sie finden Zutaten in den Körpern von Kreaturen und Pflanzen, in verschiedenen Behältern in Städten und Gebäuden oder kaufen sie bei Händlern. Ein Informationsfeld in Ihrem Inventarmenü identifiziert die Effekte einer Zutat. Felder mit einem Fragezeichen (?) weisen darauf hin, dass Ihre Meisterung der Alchemiefertigkeit noch nicht ausreicht, um diesen Effekt zu erkennen.

Aktivieren Sie eine Zutat in Ihrem Inventar, um sie zu essen, und produzieren Sie den ersten magischen Effekt im Informationsfeld. Brauen Sie Tränke und Gifte aus Zutaten, indem Sie alchemistische Apparate und zwei oder mehr Zutaten benutzen, die denselben Effekt erzeugen.

Alchemistische Apparate können in der Welt gefunden oder von Händlern gekauft werden. Sie benötigen zumindest einen Mörser und Stößel, um einen Trank oder ein Gift zu brauen; weitere Apparate helfen Ihnen, bessere Tränke und Gifte zu brauen. Wählen Sie einen alchemistischen Apparat im Inventarmenü, um den Trankmacher aufzurufen.

Name: Ändern Sie hier den Namen des Tranks oder Gifts.

Apparat: Zeigt alle aktiven Apparate. Es werden automatisch die besten Apparate benutzt.

Mörser & Stößel: Mischen einen Trank oder ein Gift und bestimmen die anfängliche Stärke des Tranks oder Gifts.

Retorte: Erhöht die Stärke und Dauer aller positiven Effekte eines Tranks (hat keinen Einfluss auf Gifte).

Destillierkolben: Reduziert die Stärke und Dauer aller negativen Effekte eines Tranks (hat keinen Einfluss auf Gifte).

Calcinator: Erhöht die Stärke und Dauer aller Effekte eines Tranks oder Gifts.

Zutaten: Tränke und Gifte erfordern mindestens zwei Zutaten mit demselben Effekt.

Effekte: Listet die Effekte, die der Trank oder das Gift haben wird.

Tränke und Gifte

Zutateneffekte können entweder positiv oder negativ sein. Ein Trank kann positive oder sowohl positive als auch negative Effekte haben und erscheint als rosa Flasche. Ein Trank mit nur negativen Effekten ist in Wirklichkeit ein Gift und erscheint als grüne Flasche. Um ein Gift zu benutzen, wählen Sie es im Inventarmenü. Anschließend werden Sie aufgefordert zu bestätigen, dass dieses Gift auf Ihre aktuelle Waffe aufgetragen werden soll.

Beschwörung und Verzauberung

Beschwörung und Verzauberung

Die Künste der Beschwörung und Gegenstandsverzauberung sind Geheimnisse der Magiergilde. Erreichen Sie den entsprechenden Rang in der Magiergilde, und Sie erhalten Zugang zum Altar der Beschwörung und zum Altar der Verzauberung in der Geheimen Universität und werden in ihrer Benutzung unterwiesen.

Der Altar der Beschwörung

Name: Hier ändern Sie den Zaubernamen.

Magiekosten: Magiekosten, um den Zauber zu wirken.

Erschaffungskosten: Kosten in Gold, um den Zauber zu erschaffen.

Aktuelles Gold: Die Menge Gold in Ihrem Besitz.

Bekannte Effekte: Listet alle Zaubereffekte, die Sie kennen und die zur Erschaffung von Zaubern benutzt werden können.

Hinzugefügte Effekte: Listet alle Zaubereffekte, die Sie dem neuen Zauber hinzufügen. Wählen Sie einen Effekt, um ihn zu bearbeiten.

Fertigkeit zum Zaubern: Zeigt die Fertigkeitspunkte, die nötig sind, um den neuen Zauber zu wirken.

Mit Hilfe des Altars der Beschwörung (im Praxographischen Zentrum der Geheimen Universität, Kaiserstadt) schaffen Sie neue Zauber unter Verwendung magischer Effekte, die Sie bereits kennen. Wenn Sie einen Zaubereffekt hinzufügen, können Sie die Stärke und Dauer sowie – wenn gewünscht – die Bereichsreichweite wählen. Sie können auch Zauber mit zwei oder mehr Effekten erschaffen. Planen Sie sorgfältig! Erschaffen Sie keine Zauber, die mehr Magie kosten, als Sie haben, oder die größere Fertigkeiten erfordern, als Sie besitzen.

Der Altar der Verzauberung

Magieladungskosten: Magieladungskosten, um den Gegenstand zu benutzen. (Hinweis: Gegenstände mit konstanten Effekten haben keine Ladungskosten.)

Höchstzahl der Einsätze: Wie oft der Gegenstand benutzt werden kann, bevor er aufgeladen werden muss. (Hinweis: Gegenstände mit konstanten Effekten müssen nie aufgeladen werden.)

Erschaffungskosten: Kosten in Gold, um den Gegenstand zu erschaffen.

Aktuelles Gold: Die Menge Gold in Ihrem Besitz.

Name: Ändern Sie hier den Namen des verzauberten Gegenstands.

Gegenstand hinzufügen: Mit dieser Option wählen Sie einen Gegenstand von der Liste aller Gegenstände, die Ihnen zur Verzauberung zur Verfügung stehen.

Seelensteine hinzufügen: Mit dieser Option wählen Sie einen Seelenstein von der Liste all Ihrer gefüllten Seelensteine. Wenn ein Seelenstein gewählt wird, wird die Magieladung des Juwels angezeigt.

Anwendbare Effekte: Listet alle Zaubereffekte, die Sie kennen und die Sie auf den Gegenstand anwenden können.

Hinzugefügte Effekte: Listet alle Zaubereffekte, die Sie dem neuen Gegenstand hinzufügen. Wählen Sie den Effekt, um ihn zu bearbeiten. Gegenstände mit konstanten Effekten sind auf ihre maximale Stärke ausgehend vom benutzten Seelenstein eingestellt.

Der Altar der Verzauberung (im Chironasium der Geheimen Universität, Kaiserstadt) ermöglicht es Ihnen, Waffen, Rüstung und Kleidung mit Ihnen bekannten Zaubereffekten zu verzaubern. Nicht alle Gegenstände können verzaubert werden, und nicht alle Zauber, die Sie kennen, können auf alle Gegenstände angewendet werden. Um einen Gegenstand zu verzaubern, brauchen Sie einen Gegenstand, der verzaubert werden kann, einen gefüllten Seelenstein, der groß genug ist, um die Zauber zu aktivieren, die Sie hinzufügen möchten, und genügend Gold, um für die Erschaffung des Gegenstands zu bezahlen. Waffen und Stäbe, die Sie erschaffen haben, müssen aufgeladen werden, wenn ihre Energie verbraucht ist. Verzauberte Rüstung und Kleidung dagegen sind Gegenstände mit konstantem Effekt und benötigen kein Aufladen.

Diebeskünste

Teilen Sie überraschende tödliche Hiebe aus, und erleichtern Sie gerissene Händler und verschlossene Schatzkammern um Reichtümer, um den üppigsten Nutzen aus Ihrem abenteuerlichen Leben zu ziehen.

Schleichen

Schleichen ist die Fähigkeit, im Stand oder in Bewegung vor nahen Kreaturen oder Menschen unentdeckt zu bleiben. Drücken Sie **Strg**, um zwischen dem Normalen und dem Schleich-Modus umzuschalten. Im Schleich-Modus können Sie versuchen, Gegenstände zu stehlen oder einen Taschendiebstahl zu absolvieren oder Schleichangriffe auf ahnungslose Opfer auszuführen.

Wenn Sie sich im Schleich-Modus befinden, ist Ihre Figur geduckt, und das Symbol des Listauges erscheint auf dem Bildschirm. Wenn Sie von anderen in der Nähe nicht entdeckt werden, ist das Listauge trüb und durchscheinend. Wenn Sie von jemandem in der Nähe entdeckt werden, wird das Listauge hell und undurchsichtig, und Sie genießen nicht länger die besonderen Vorteile des Schleichens.

Entdeckt

Versteckt

Der Entdeckung entgehen

Neben Ihrer Schleichfertigkeit beeinflussen zahlreiche Umweltfaktoren Ihren Erfolg, beim Schleichen unentdeckt zu bleiben... die Menge an Licht an jedem Ort, ob Sie still stehen, gehen oder rennen, ob diejenigen, die Sie entdecken, in Ihre Richtung blicken... sogar das Gewicht Ihrer Stiefel. Magische Zauber wie Unsichtbarkeit haben ebenfalls Einfluss auf Ihre Chancen, unentdeckt zu bleiben.

Taschendiebstahl

Wenn Sie sich im Schleich-Modus jemandem nähern, wird das Symbol einer Roten Hand angezeigt, und Sie können es aktivieren, um sich an einem Taschendiebstahl zu versuchen. Nicht ausgerüstete Besitztümer werden auf dem Bildschirm angezeigt. Wählen Sie einen Gegenstand, und aktivieren Sie ihn. Haben Sie Erfolg, bleiben Sie unentdeckt. Werden Sie entdeckt, sagt die Person etwas und meldet eventuell Ihr Verbrechen oder greift Sie sogar an. Wenn Sie beim Taschendiebstahl entdeckt werden, sind Sie eines Verbrechens schuldig.... ob Sie nun etwas gestohlen haben oder nicht.

Stehlen

Wenn Sie sich im Schleich-Modus einem Gegenstand nähern, der nicht Ihnen gehört, wird das Symbol einer Roten Offenen Hand angezeigt, und Sie können versuchen, den Gegenstand zu stehlen. Sie können außerdem versuchen, Gegenstände aus Behältern mit dem Symbol eines Roten Geldbeutels zu stehlen. Gestohlene Gegenstände werden Ihrem Inventar hinzugefügt und mit dem Symbol der Roten Hand versehen, um anzuzeigen, dass es sich um Diebesgut handelt. Wenn Sie beim Stehlen ertappt werden, wird ein Alarm ausgelöst, und Sie haben sich eines Verbrechens schuldig gemacht. Zu weiteren Informationen zu Verbrechen und Kerker siehe S. 42.

Hinweis: Ehrliche Händler kaufen keine Diebesgüter, und Diebesgut erscheint noch nicht einmal im Handelsmenü. Es geht jedoch das Gerücht, dass manche Mitglieder der Diebesgilde gestohlene Güter kaufen.

Schleichangriffe

Schleichen Sie sich in Reichweite einer vom Computer gesteuerten Figur oder Kreatur und bleiben Sie unentdeckt, dann richtet Ihr erster Nahkampf- oder Schützenangriff wesentlich mehr Schaden an, und es erscheint eine Nachricht über Ihren erfolgreichen Kritischen Treffer. Nachfolgende Angriffe zählen als normale Angriffe. Schleichangriffe können nur mit einhändigen Waffen, Bögen oder Nahkampfangriffen ausgeführt werden und erhalten keine Power-Angriff-Schadensboni. Erhöhte Schadensboni für Schleichangriffe sind eine Vergünstigung für Gesellen in der Schleichfertigkeit. Siehe S. 24.

Schlösser knacken

Schlösser werden in fünf Qualitäten hergestellt. Je besser die Qualität eines Schlosses, desto mehr Zuhaltungen hat es und desto schwieriger ist es zu knacken.

Schlossqualität	Anzahl der Zuhaltungen
Sehr einfach	Eine
Einfach	Zwei
Durchschnittlich	Drei
Schwierig	Vier
Sehr schwierig	Fünf

Hinweis: Bestimmte außergewöhnliche Schlösser mit dem Etikett „Schloss erfordert einen Schlüssel" sind so ausgezeichnet gemacht, dass sie nicht geknackt und nur mit einem Schlüssel geöffnet werden können.

Um ein Schloss zu knacken, benutzen Sie den Dietrich, um jede Zuhaltung zu testen und an ihren Einstellungspunkt zu heben, indem Sie die Maus vorwärts bewegen. Federn mit unterschiedlichen Spannungen werden benutzt, um Zuhaltungen von ihren Einstellungspunkten fernzuhalten. Drücken Sie die Leertaste oder die linke Maustaste, um zu versuchen, jede Zuhaltung festzusetzen, wenn sie ihren Einstellungspunkt erreicht hat. Die kleinste Fehleinschätzung lässt die Zuhaltung zurückschnappen und den Dietrich zerbrechen. Ein einziger Fehler kann außerdem dazu führen, dass andere, bereits am Einstellungspunkt festgesetzte Zuhaltungen wieder fallen und erneut geknackt werden müssen.

Je höher Ihre Sicherheitsfertigkeit, desto einfacher ist es, eine Zuhaltung an ihrem Einstellungspunkt festzusetzen. Außerdem fallen auf höheren Meisterungsstufen weniger Zuhaltungen, wenn Sie einen Fehler machen. Wenn Sie das Schloss lieber nicht selbst knacken wollen, benutzen Sie die Option „Automatischer Versuch". Die Schwierigkeit des Schlosses wird mit Ihrem Sicherheitsfertigkeitspunktestand verglichen, und die Chancen, das Schloss erfolgreich zu knacken oder einen Dietrich zu zerbrechen, werden berechnet.

Schuld und Sühne

Verbrechen, Kopfgelder und Kerker

Im Allgemeinen werden die folgenden Handlungen als Verbrechen betrachtet und als solche gemeldet, wenn Sie ertappt werden:

- Gegenstände, Pferde usw. stehlen
- Einen Gegenstand, der jemand anderem gehört, greifen oder aufheben
- Einbrechen
- Einen Kampf vom Zaun brechen (Selbstverteidigung ist kein Verbrechen)
- Jemanden umbringen (Selbstverteidigung ist kein Verbrechen)

Wenn ein Verbrechen gemeldet wird, wird ein Kopfgeld in einer Höhe, die im Verhältnis zur Schwere Ihres Verbrechens steht, auf Ihren Kopf ausgesetzt. Wenn Sie Wachen begegnen, während ein Kopfgeld auf Sie ausgesetzt ist, können diese näherkommen und Sie verhaften. Sollten Sie wegrennen, werden sie Ihnen folgen. Falls Sie entkommen können, werden Sie herausfinden, dass das Rechtssystem höchst effizient ist, und wann immer Sie auf Wachen stoßen, werden diese versuchen, Sie festzunehmen. Sobald Sie gefangen genommen sind, gibt es verschiedene Möglichkeiten.

- Falls Sie das Geld dazu haben, können Sie das Kopfgeld ablösen und dem Kerker entgehen. Sollte sich Diebesgut in Ihrem Inventar befinden, wird es Ihnen abgenommen, einschließlich der Dinge, die Sie gestohlen haben, ohne ertappt zu werden. Wachen erkennen gestohlene Güter immer.
- Sie können sich der Verhaftung widersetzen, was allerdings keinen besonders Erfolg versprechendes Unternehmen ist, da die Wachen harte Kerle sind und versuchen, Leute zu töten, die sich der Verhaftung widersetzen. Und selbst wenn Sie entkommen können, müssen Sie sich immer noch mit dem Kopfgeld herumschlagen.
- Sie können sich einverstanden erklären, in den Kerker zu gehen, statt eine Geldstrafe zu zahlen. Wenn Sie entlassen werden, sind einige Fertigkeiten reduziert, da Sie im Gefängnis inaktiv waren. Die Zahl der Fertigkeiten und die Menge, um die sie sich verschlechtern, hängen ab von der Länge Ihrer Haftstrafe. Alles Diebesgut in Ihrem Inventar wird Ihnen genommen. Gelegentlich erhöhen sich bestimmte Fertigkeiten statt abzunehmen, dank des großzügigen Teilens von Betriebsgeheimnissen innerhalb der kriminellen Gemeinschaft. Es heißt außerdem, dass Leute, die daran interessiert sind, der verschwiegenen Diebesgilde beizutreten, in der kollegialen Gesellschaft von Verbrechern nützliche Kontakte knüpfen können.

Es ist möglich, doch sehr schwierig, dem Kerker zu entfliehen. Allerdings ist der Nutzen einer solchen Aktion schwierig zu erkennen, da immer noch ein Kopfgeld auf Sie ausgesetzt ist. Aber manche Angehörige der kriminellen Gemeinschaft glauben, sie seien verpflichtet, aus Prinzip aus dem Gefängnis auszubrechen.

Es ist ebenfalls möglich, sich Diebesgut, das bei Ihrer Inhaftierung von Ihnen konfisziert wurde, zurückzuholen. Solche Gegenstände werden in Diebesgut-Behältern in der Nähe der Kerkerzellen aufbewahrt. Gegenstände direkt vor der Nase von Gefängniswärtern zu stehlen ist äußerst schwierig, doch auch hier halten es manche Kriminelle für eine Frage des Prinzips, sich ihre unrechtmäßig erworbenen Güter zurückzuholen.

Dialog

Wenn das Sprech-Symbol angezeigt wird, wählen Sie eine Person, mit der Sie in einen Dialog treten wollen. Das Dialogmenü hat mehrere wichtige Bereiche.

Name der Figur

Der Name der Person, mit der Sie sprechen.

Themen

Dies ist eine Liste aller Themen, zu denen Sie diese Person befragen können. Sie müssen eventuell die Liste abrollen, um weitere Themen zu entdecken. Fragen zu bestimmten Themen können neue Themen auf der Liste erscheinen lassen. Ein in Gold angezeigtes Thema hat Informationen, die Sie noch nicht kennen. Ist es grau, kennen Sie die Informationen bereits, die die Figur Ihnen geben kann. Wenn Sie zu einem Thema Fragen stellen und es bleibt golden, bedeutet dies, dass die Figur Sie nicht genug mag, um Ihnen alles zu sagen, was sie weiß.

Dialogoptionen

Unter der Themenliste können verschiedene Optionen angezeigt sein. Eine Wahl dieser Symbole ruft andere Dialogmenüs auf.

Überredung: Lässt Sie versuchen, die Einstellung der Person durch Überredungsspiele (siehe S. 45) zu erhöhen.

Handeln: Güter kaufen und verkaufen. Siehe nächste Seite.

Reparieren: Diese Figur kann normale und magische Waffen und Rüstung aller Art gegen ein Entgelt reparieren..

Zauber zu verkaufen: Zeigt die Zauber, die der Figur zur Verfügung stehen, mit den Magiekosten für das Wirken und den Goldkosten für den Erwerb.

Aufladen: Leute, die diesen Dienst anbieten, können Ihre magischen Gegenstände gegen ein Entgelt aufladen.

Training: Es gibt eine begrenzte Anzahl von Figuren, die Sie in Fertigkeiten unterweisen können, und sogar noch weniger, die Fertigkeiten auf höheren Stufen lehren können. Sie können jede Kombination Ihrer Fertigkeiten nur um insgesamt fünf Punkte erhöhen, bis Sie wieder um eine Stufe aufsteigen.

Dialog beenden

Handeln

Wenn Sie Handeln wählen, wird Ihr Inventar und das der Person angezeigt. Klicken Sie im Handelsmenü auf den Sack rechts, um eine Liste der Gegenstände anzuzeigen, die Sie dem Händler verkaufen können. Klicken Sie auf den Sack links, um eine Liste der Gegenstände anzuzeigen, die der Händler zu verkaufen hat.

Weapons
Iron Arrow 2 0.1 1
Iron Battle Axe 68 27 3 100
Iron Bow 22 8 1 100
Iron Dagger 12 3 3 100
Iron Longsword 39 20 6 100
Iron Mace 33 15 2 100
2000
Agnete the 1200

Aus Ihrem Inventar verkaufen

Aus dem Inventar des Ladenbesitzers kaufen

Wählen Sie alle Gegenstände, die Sie von der Person kaufen wollen, und sie werden Ihrem Inventar hinzugefügt. Sie können ebenfalls versuchen, ihr Ihre Gegenstände zu verkaufen, indem Sie diese in Ihrem Inventar wählen. Die Person, mit der Sie handeln, kann das Angebot, das Sie geändert haben, abhängig von Ihrem Handelsgeschick oder Geschick im Feilschen annehmen oder ablehnen. Beachten Sie: Wenn das Angebot abgelehnt wird, fällt die Einstellung der Person um einen Punkt.

Feilschen

Die Preise, die ein Händler fordert, werden bestimmt von Ihrem Handelsgeschick, dem Handelsgeschick des Händlers und der Einstellung des Händlers Ihnen gegenüber. Ein Händler kann sogar willens sein, zu einem niedrigeren Preis zu verkaufen oder zu einem höheren Preis von Ihnen zu kaufen, doch um wie viel finden Sie nur durch Feilschen heraus.
Wählen Sie zum Feilschen die Schaltfläche „Feilschen". Die Feilschen-Anzeige zeigt die

Meisterungsstufe des Händlers im Handelsgeschick sowie seine Einstellung und lässt Sie festlegen, wie hart Sie feilschen wollen. Je größer Ihr Handelsgeschick, je niedriger das des Händlers und je mehr der Händler Sie mag, desto „Härter" können Sie feilschen, und Ihr Angebot wird immer noch angenommen. Wenn Sie jedoch einen Punkt auf dem Schieberegler gefunden haben, an dem der Händler ein Angebot akzeptiert, wird er immer Angebote an diesem Punkt annehmen (es sei denn, seine Einstellung zu Ihnen fällt). Und je weiter Ihr Handelsgeschick wächst, desto härter können Sie im Laufe der Zeit feilschen.

Überredung

Einstellung

Die Einstellung einer Person zu Ihnen ist als eine Zahl von 0 bis 100 dargestellt und spiegelt Gefühle der Person Ihnen gegenüber wider. Je höher die Zahl, desto mehr mag sie Sie.

Die Einstellung einer Person zu Ihnen beruht auf einer Vielzahl von Faktoren, darunter Rasse, Charisma, Ihrem Ruf, Fraktionszugehörigkeit und was die Person von Ihren vergangenen Taten hält (z.B. haben Sie einem Mitglied ihrer Gilde geholfen oder einen ihrer Freunde bestohlen oder getötet?).
Einstellung: Der aktuelle Einstellungspunktestand der Person.

Einstellung
Bestechung
Drehung

Bestechung: Die Kosten eines Bestechungsversuchs. Bestechung ermöglicht es Ihnen, für eine Erhöhung der Einstellung einer Person zu zahlen. Nicht jeder nimmt Bestechungsgelder an.

Drehung: Erscheint nur, wenn Sie die Lehrlingsstufe in der Überredungskunst erreicht haben. Es gibt Ihnen eine Gratis-Drehung der Keile einmal pro Überredungsrunde.

Start: Beginnt eine Überredungsrunde.

Erledigt: Beendet das Überredungsmenü. Nicht verfügbar, bis Sie alle vier Aktionswahlen getroffen haben.

Überredungsregeln

In jeder Runde von Überredung müssen Sie Bewundern, Prahlen, Scherzen und Zwingen, und Sie können jede Option nur einmal pro Runde wählen, allerdings in beliebiger Reihenfolge. Jede dieser Aktionen erhöht oder reduziert die Einstellung der Person. Sie müssen eventuell viele Runden von Überredung spielen, bis Sie die Einstellung der Person auf dem gewünschten Niveau haben.

Um eine Runde von Überredung zu beginnen, wählen Sie die Start-Schaltfläche. Jeder der vier Quadranten füllt sich mit Keilen verschiedener Größen. Die Größe des Keils reflektiert die Skala des potenziellen Effekts, wenn Sie eine Aktion wählen. Die Wahl eines großen Keils hat einen großen, die eines kleinen einen geringen Effekt.

Wenn Sie den Mauszeiger über die Keile Bewundern, Prahlen, Scherzen und Zwingen bewegen, zeigt sich die Reaktion der Person auf die Aktion in ihrem Gesicht. Für jede Aktion wird die Person Sie Lieben, Mögen, Nicht mögen oder Hassen. Lassen Sie sich nicht zu viel Zeit, denn die Einstellung der Person fällt stetig ab. Die Einstellung der Person steigt an, wenn Sie eine Aktion wählen, die sie liebt oder mag, oder fällt ab bei einer Aktion, die sie nicht mag oder hasst.

Der mögliche Gewinn oder Verlust für jede Aktion beruht auf Ihrer Überredungskunst und wie voll der Keil ist. Versuchen Sie, vollere Keile zu wählen, wenn diese in einer Linie mit Aktionen liegen, die die Person mag. Wählen Sie weniger volle Keile, wenn diese in einer Linie mit Aktionen liegen, die die Person nicht mag.

Pferde, Häuser, Bücher, Behälter

Pferde

Um ein Pferd zu reiten, aktivieren Sie es. Benutzen Sie die Tasten W, A, S und D, um das Pferd zu steuern, und die Maus, um sich umzuschauen. Die Aktivierung eines Pferdes, das nicht Ihnen gehört, ist Pferdediebstahl, ein schweres Verbrechen. Wenn Sie sich ein eigenes Pferd kaufen wollen, besuchen Sie Ställe außerhalb der Städte. Wenn Sie schnell in eine Stadt reisen, wird Ihr Pferd für Sie im örtlichen Stall untergebracht, unmittelbar vor den Stadttoren.

Häuser zum Verkauf

Häuser verschiedener Qualität stehen in jeder Stadt zum Verkauf, und sobald Sie ein Haus besitzen, können Sie bei den örtlichen Händlern auch Einrichtungsgegenstände für dieses Haus kaufen. Um mehr über Häuser zu erfahren, die zum Verkauf stehen, besuchen Sie die Grafen, Gräfinnen oder ihre Agenten im städtischen Schloss.

Bücher und andere Dokumente

Wenn Sie ein Buch oder Dokument zum Lesen aufnehmen, können Sie es wieder an seinen ursprünglichen Ort zurücklegen (wählen Sie 'Beenden') oder es in Ihr Inventar übernehmen ('Nehmen'). Wenn sich ein Buch bereits in Ihrem Inventar befindet, gehen Sie im Inventarmenü zum Buch, und klicken Sie mit der linken Maustaste darauf, um es zu öffnen. Benutzen Sie die Schaltflächen Zurück und Weiter, um vorwärts und rückwärts durch die Seiten zu blättern, und das Mausrad, um nach oben oder unten durch den Text einer Schriftrolle zu rollen.

Besondere Fertigkeitsbücher verbessern Ihre Fertigkeiten. Das bloße Öffnen eines solchen Buchs erzeugt eine Nachricht darüber, welche Fertigkeit verbessert wurde. Ein Buch verbessert eine Fertigkeit nur einmal; wiederholtes Lesen hat keine weitere Wirkung.

Behälter

Behälter umfassen Dinge wie Truhen, Säcke, Kisten, Fässer, Leichen und vieles mehr. Um den Inhalt eines Behälters zu sehen, ziehen Sie Ihr Fadenkreuz auf das Objekt, so dass das Symbol des Geldbeutels erscheint, dann drücken Sie die Leertaste. Ist der Geldbeutel weiß, können Sie den Inhalt nehmen und benutzen. Ist der Geldbeutel rot, besitzt jemand anderes den Behälter, und wenn Sie etwas aus dem Behälter nehmen, ist das Diebstahl und ein Verbrechen, wenn Sie ertappt werden. Wenn der Geldbeutel rot und der Behälter verschlossen ist, stellt jeder Versuch, das Schloss zu knacken, einen Diebstahl und ein Verbrechen dar, wenn Sie ertappt werden.

Nehmen Sie Dinge nacheinander aus dem Behälter, indem Sie mit der linken Maustaste darauf klicken. Klicken Sie auf den linken Sack, um Ihr eigenes Inventar anzuzeigen; klicken Sie auf den rechten Sack, um das Inventar des Behälters anzuzeigen. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Alles nehmen", um alle Dinge in einem Behälter zu nehmen, und auf „Beenden" (oder drücken Sie die Leertaste), um einen Behälter zu verlassen. Um etwas in einen Behälter zu tun, klicken Sie auf den linken Sack, um Ihr eigenes Inventar aufzurufen, und wählen Sie einen Gegenstand, der in den Behälter soll.

Vorsicht! Lassen Sie keine Dinge in Behältern, die Ihnen nicht gehören! Sie können verschwunden sein, wenn Sie zurückkehren!

Optionen und Einstellungen

Sie können vom Hauptmenü aus auf das Optionsmenü zugreifen, wenn Sie Oblivion laden oder jederzeit während des Spiels, indem Sie die ESC-Taste drücken. Im Optionsmenü können Sie die Spielablaufs-, Sound-, Grafik- und Steuerungseinstellungen festlegen.

Spielablauf

Mit Hilfe dieses Menüs können Sie den Schwierigkeitsgradregler einstellen und bestimmte Optionen ein- oder ausschalten, darunter: Allgemeine Untertitel, Dialoguntertitel, Fadenkreuz, Beim Ausruhen speichern, Beim Warten speichern und Beim Reisen speichern.

Grafik

In diesem Menü können Sie verschiedene Grafikeinstellungen festlegen. Eine Veränderung der Auflösung und des Reglers „Distanz anzeigen" sorgt für die größten Verbesserungen in der Leistung. Sie können außerdem Texturgröße, LOD-Regler, Grasregler einstellen, Distanz-LOD-Einstellungen ändern und die Einstellungen für Schatten, Wasser und Licht fein einstellen. Einzelheiten hierzu finden Sie in der Readme.txt-Datei am Installationsort des Spiels.

Sound

Mit Hilfe dieses Menüs stellen Sie die Lautstärke ein: Master, Stimme, (Sound) Effekte, Schritte und Musik.

Steuerung

In diesem Menü können Sie die vertikale und horizontale Empfindlichkeit einstellen, die Y-Achse umkehren und Vibration umschalten. Sie können außerdem das Aktions-Mapping für die Spielsteuerung neu zuteilen.

Notes:

GARANTIEBESTIMMUNGEN

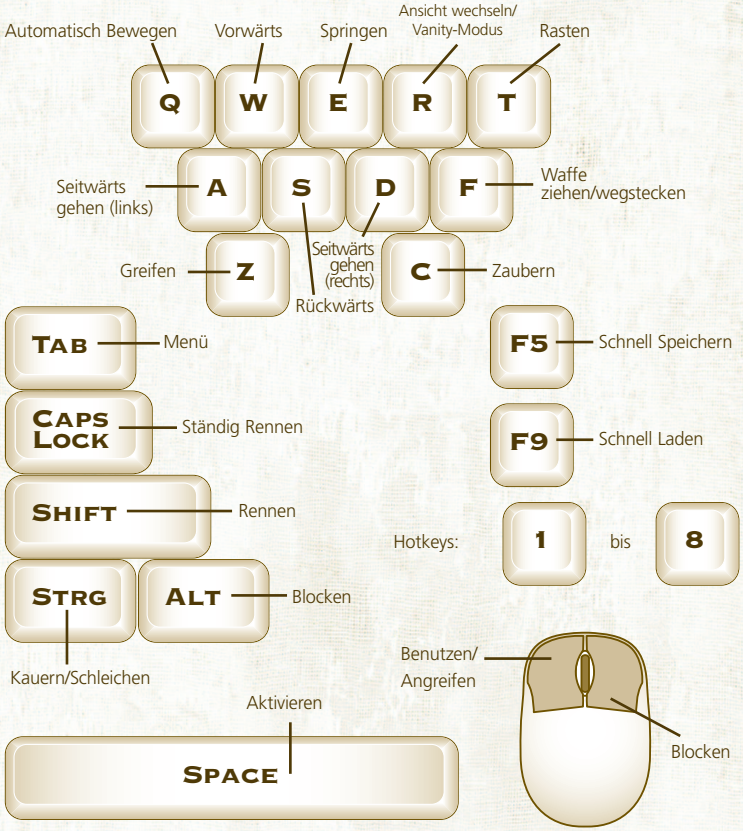
ZeniMax Europe Limited garantiert dem ursprünglichen Käufer dieser Computer Software, dass die Disk/Datenträger, welche mit dieser Software geliefert wird, während der ersten 90 Tage seit dem Eigentumsübergang keine Fehler aufweisen wird. Sobald das Produkt Fehler aufweisen sollte, bringen Sie dieses bitte zurück an den Kaufort zusammen mit einem Kaufnachweis. Sollte dies nicht möglich sein, dann senden Sie das fehlerhafte Produkt bitte an die unten angegebene Adresse von ZeniMax Europe Limited zusammen mit einem Kaufnachweis, der Angabe des Kaufortes, einer Beschreibung des Fehlers sowie jeglicher Originalverpackung, die sich in Ihrem Besitz befindet. ZeniMax Europe Limited wird Ihnen die Portokosten für die Rücksendung fehlerhafter produkte erstatten. Diese Garantie gilt neben den gesetzlichen Ansprüchen, die Ihnen in Bezug auf das Produkt zustehen. Ihre gesetzlichen Ansprüche werden durch diese Garantie weder eingeschränkt noch in irgendeiner Weise beeinträchtigt. Sollten Sie weitere Informationen hinsichtlich Ihrer gesetzlichen Ansprüche benötigen, dann konsultieren Sie bitte eine Verbraucherzentrale oder einen Anwalt.

ZeniMax Europe Ltd.
Skypark – 9th Floor
8 Elliot Place
Glasgow, G3 8EP
Großbritannien

TECHNISCHER SUPPORT UND KUNDENDIENST

Bei Fragen zum Kundendienst und technischen Supportanfragen wenden Sie sich von Montag - Freitag von 09:00 Uhr - 18:00 Uhr, mit Ausnahme gesetzlicher Feiertage an die Rufnummer 069/50070071 (es fallen innerhalb von Deutschland die üblichen Festnetzgebühren an). Bitte beachten Sie, dass für Anrufe außerhalb von Deutschland internationale Telefongebühren anfallen. Alternativ stehen wir Ihnen auch per Email unter *SupportDE@bethsoft.com* zur Verfügung oder besuchen Sie unsere Webseite **http://www.bethsoft.com**.

Spielsteuerung



The Elder Scrolls IV: Oblivion® © 2006 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Oblivion, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Uses Bink Video. © 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc. Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 2002 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Gamebryo software © 1999-2005 Emergent Game Technologies. All rights reserved. Havok.com™ Middle-ware Physics System © 1999-2005 Telekinesys Research Ltd. All rights reserved. See www.havok.com for details. FaceGen from Singular Inversions, Inc. © 1998-2005. All rights reserved. © 1998-2005 OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All Rights Reserved.

OVN-GOTY-PC-GER-MAN